

**INTERAKSI DAN KOMUNIKASI MUSIK ANTARA
DALANG DENGAN *PENGRAWIT* DALAM PERTUNJUKAN
WAYANG KULIT**

SKRIPSI



oleh

Angger Tandang Yuda Prabowo
NIM 15112139

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2020**

**INTERAKSI DAN KOMUNIKASI MUSIK ANTARA
DALANG DENGAN PENGRAWIT DALAM
PERTUNJUKAN WAYANG KULIT**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat sarjana S-1
Program Studi Etnomusikologi
Jurusan Etnomusikologi



Diajukan oleh:

Angger Tandang Yuda Prabowo
NIM 15112139

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2020**

PENGESAHAN

Skripsi Karya Ilmiah
**INTERAKSI DAN KOMUNIKASI MUSIK ANTARA
DALANG DENGAN PENGRAWIT DALAM
PERTUNJUKAN WAYANG KULIT**

yang disusun oleh

Angger Tandang Yuda Prabowo
NIM. 15112139

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 27 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji


Sigit Astono, S.Kar., M.Hum.
NIP.195807221981031002

Penguji Utama


Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn.
NIP.198207202005011001

Pembimbing


Mutiara Dewi Fatimah S.Sn., M.Sn.
NIP.199105172015042003

Skripsi ini telah diterima
sebagai salah satu syarat mencapai derajat sarjana S1
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan


Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.S.
NIP. 196509141990111001

MOTTO

“Cobalah untuk tidak menjadi orang sukses, melainkan mencoba menjadi orang yang berharga”

(Albert Einstein)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada Sang Budha Gautama, yang telah menjaga dan melindungi penulis dalam setiap langkahnya. Kepada kedua orang tua yang selalu saya hormati Bapak Suparwanto S.Sn dan ibu Naryanti Rini Wulansari S.Sn. Kepada kedua adik tercinta Utsha Dhama Suri dan Pandam Arka Tanaya. Tempat bercerita keluh kesah saya Tumuruning Nur Rahayu Lestari S.Sn, serta kepada seluruh teman-teman saya.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Angger Tandang Yuda Prabowo
NIM : 15112139
Tempat, Tgl Lahir : Sukoharjo, 27 Desember 1997
Alamat rumah : Pulerejo RT 03 RW 05, Krajan, Weru,
Sukoharjo
Program Studi : S-1 Etnomusikologi
Fakultas : Seni Pertunjukan

Menyatakan bawah skripsi penulis dengan judul **"INTERAKSI DAN KOMUNIKASI MUSIK ANTARA DALANG DENGAN PENGRAWIT DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT"** adalah benar-benar hasil karya tulis sendiri, penulis buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan hasil plagiasi. Jika keilmuan dalam skripsi penulis ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi penulis ini, maka gelar kesarjanaan yang penulis terima bersedia untuk dicabut sesuai ketentuan yang sudah berlaku.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan penuh rasa tanggungjawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 27 Juli 2020



Angger Tandang Yuda Prabowo

ABSTRAK

Objek penelitian berjudul Interaksi dan Komunikasi Musik Antara *Dalang* Dengan *Pengrawit* dalam Pertunjukan Wayang kulit. Penelitian yang sudah dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui atau membedah tentang fenomena interaksi dan komunikasi musik didalam pertunjukan wayang kulit. Metode penelitian yang digunakan dalam permasalahan penelitian ini menggunakan metode penelitian yang bersifat kualitatif. Karena permasalahan penelitian ini membahas tentang interaksi dan komunikasi musik yang berada dalam ranah sosial-budaya, dan tidak berada dalam tatanan kuantitas. Hasil penelitian ini menemukan bahwa, pada pertunjukan wayang kulit terjadi interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* yang berjalan secara dinamis. Faktor-faktor tersebut meliputi proses komunikasi secara verbal maupun proses komunikasi secara non verbal. Melalui berbagai faktor tersebut sebuah ide, konsep dan gagasan yang dimaksud komunikator (*dalang*) dan komunikan (*pengrawit*) tersampaikan dengan baik demi keselarasan, keberhasilan dan kebersamaan untuk membentuk harmoni dan artistik pertunjukan wayang kulit. Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan maupun wawasan dalam kesenian tradisional pertunjukan wayang kulit.

Kata kunci : Interaksi, Komunikasi Musik

ABSTRACT

The object of the research was entitled Interaction and Music Communication between puppeteers and pengrawit in wayang kulit performances. The research that has been carried out aims to determine or dissect the phenomenon of interaction and communication of music in wayang kulit performances. The research method used in this research problem uses qualitative research methods. Because the problem of this research discusses the interaction and communication of music that is in the socio-cultural realm, and is not in a quantity order. The results of this study found that, in the shadow puppet show, there is interaction and musical communication between the puppeteer and the pengrawit that runs dynamically. These factors include the verbal communication process and the non-verbal communication process. Through these various factors an idea, concept and idea referred to as communicator (dalang) and communicant (pengrawit) is conveyed properly for harmony, success and togetherness to form harmony and artistic wayang kulit performances. This research is expected to increase knowledge and insight in the traditional arts of wayang kulit performances.

Keywords: *Interaction, Music Communication*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Sang Budha Gautama yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Penyusunan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat guna mencapai derajat Sarjana S-1 Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada Tim penguji antara lain meliputi Ibu Mutiara Dewi Fatimah S.Sn., M.Sn sebagai Pembimbing, Bapak Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn sebagai Penguji Utama dan Bapak Sigit Astono, S.Kar., M.Hum selaku Ketua Penguji serta semua dosen Etnomusikologi, penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan yang baik pada proses skripsi maupun selama menempuh pendidikan di Jurusan Etnomusikologi ISI Surakarta.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Suparwanto S.SN selaku narasumber yang telah mengkorbankan tenaga dan waktu dalam wawancara demi terwujudnya skripsi ini. Terima kasih kepada teman-teman Etnomusikologi Angkatan 2015 yang telah memberikan motivasi dan masukan terhadap penyusunan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sanggar Probo Laras yang telah memberikan banyak waktu, tempat dan tenaga dalam memberikan informasi seluruh prosesi pertunjukan pertunjukan wayang kulit.

Penghormatan kepada kedua orang tua Bapak Suparwanto S.Sn dan Ibu Naryanti Rini Wulansari S.Sn, atas kesabaran dan kegigihan berjuang membiayai studi di Jurusan Etnomusikologi beserta kebutuhannya. Kepada kedua adik tercinta Utsha Dhama Suri dan Pandam Arka Tanaya. Tempat bercerita keluh kesah penulis Tumuruning Nur Rahayu Lestari S.Sn.

Akhir kata, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi karya ilmiah ini dapat memberikan informasi atau manfaat bagi semua orang. Terima kasih.



Surakarta, 27 Juli 2020

Angger Tandang Yuda
Prabowo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Landasan Konseptual	13
1. Asumsi	15
2. Model	16
3. Konsep	17
G. Metode Penelitian	27
1. Sumber Data	27
2. Tahap Pengumpulan Data	28
3. Analisis Data	31
H. Sistematika Penulisan	34
BAB II KOMUNIKASI MUSIKAL ANTARA DALANG	36
DENGAN PENGRAWIT	
A. Repertoar <i>Gendhing</i>	38
1. Permainan <i>Gendhing</i>	38

2. Pengaturan <i>Gendhing</i>	40
a. <i>Irama Gendhing</i>	41
b. <i>Laya Gendhing</i>	44
c. <i>Balungan Gendhing</i>	47
d. <i>Tabuh</i>	51
3. Menghentikan <i>Gendhing</i>	53
B. Sajian Wayang Kulit	54
1. Pergantian <i>Pathet</i>	54
a. Babak <i>Pathet Nem</i>	56
b. Babak <i>Pathet Sanga</i>	56
c. Babak <i>Pathet Manyura</i>	57
2. <i>Solah</i> Wayang	58
3. <i>Sabet</i> Wayang	59
4. <i>Tancepan</i> Wayang	61
5. <i>Bedholan</i> Wayang	63
6. <i>Entas-Entasan</i> Wayang	65
 BAB III MEDIA INTERAKSI ANTARA DALANG DENGAN PENGRAWIT	 68
A. Fungsi <i>Keprak</i> Bagi Dalang dan Pengrawit	70
1. Fungsi <i>Keprak</i>	70
2. Pola <i>Keprak</i>	71
a. <i>Keprakan Lamba</i>	72
b. <i>Keprakan Geter</i>	73
c. <i>Keprakan Rangkep</i>	73
d. <i>Keprakan Banyutumetes</i>	73
e. <i>Keprakan Minjal</i>	74
f. <i>Keprakan Manyar Ngloloh</i>	75
g. <i>Keprakan Nyisir</i>	75
h. <i>Keprakan Gedhogan</i>	75
B. Fungsi <i>Gedhog</i> Bagi Dalang dan Pengrawit	77
1. Fungsi <i>Gedhog</i>	78
2. Pola <i>Gedhog</i>	78
a. <i>Gedhogan Lamba</i>	78
b. <i>Gedhogan Geter</i>	79
c. <i>Gedhogan Rangkep</i>	80

d. <i>Gedhogan Banyutumetes</i>	81
e. <i>Gedhogan Minjal</i>	81
C. Fungsi <i>Cempala Kuningan</i> Bagi Dalang dan Pengrawit	83
D. Fungsi <i>Kotak Wayang</i> Bagi Dalang dan Pengrawit	83
E. Fungsi <i>Sasmita</i> Bagi Dalang dan Pengrawit	84
1. Sifat dan Bentuk <i>sasmita</i>	85
a. <i>Sasmita</i> Bersifat Universal	85
b. <i>Sasmita</i> Bersifat Lokal	85
F. Fungsi <i>Kombangan</i> Bagi Dalang dan Pengrawit	88
 BAB IV PERAN INTERAKSI DAN KOMUNIKASI MUSIKAL DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT	90
A. Proses Interaksi dan Komunikasi	90
B. Harmoni/ Artistic Pertunjukan	97
1. <i>Lakon</i>	102
2. <i>Catur</i>	104
a. <i>Janturan</i>	105
b. <i>Ginem</i>	107
c. <i>Pocapan</i>	110
d. <i>Antawecana</i>	112
3. <i>Sabet</i>	114
a. <i>Trampil</i>	115
b. <i>Wijang</i>	115
c. <i>Nuksma</i>	116
d. <i>Munggah</i>	116
4. <i>Karawitan Pakeliran</i>	117
a. Peran dan Fungsi <i>Karawitan Pakeliran</i>	117
b. Unsur-Unsur <i>Karawitan Pakeliran</i>	120
 BAB V PENUTUP	125
A. Simpulan	125
B. Saran	127
 KEPUSTAKAAN	128
WEBTOGRAFI	130
NARASUMBER	131

GLOSARIUM	132
BIODATA PENULIS	150



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Proses interaksi dan komunikasi musikal	16
Gambar 2.	Proses interaksi dan komunikasi musikal antara dalang dengan pengrawit dalam pertunjukan wayang kulit	91



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang kulit merupakan salah satu warisan kesenian tradisional Indonesia yang berasal dari kebudayaan *adiluhung*. Dilihat dari pertunjukannya, tidak mengherankan jika wayang kulit sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan yang paling rumit dan halus. Kerumitan ataupun kehalusan kesenian wayang kulit dapat dilihat dari berbagai unsur seni didalamnya, meliputi seni rupa, seni tari, seni musik (karawitan), seni sastra dan seni drama. Melihat pertunjukan wayang kulit pada dasarnya berbeda dengan pertunjukan kesenian tradisional lainnya, perbedaan tersebut terletak pada ciri khas dan pengemasan dalam pertunjukannya. Sebuah hal yang menarik untuk diketahui dalam seni pertunjukan wayang kulit ialah mengenai interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukannya.

Satu alasan pokok mengapa kegiatan-kegiatan di atas merupakan proses komunikasi adalah bahwa hal tersebut terjadi di antara dua sumber (dua kelompok) yang masing-masing mempunyai fungsi berbeda, di satu pihak merupakan kelompok yang mengemas dan mengirimkan informasi, dan kelompok lain adalah yang menerima informasi tersebut (Santoso,2008:52).

Dalam penelitian ini yang menjadi objek material ialah interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukan wayang kulit. Adapun objek formal penelitian difokuskan antara *dalang* dengan *pengrawit*. Kesenian wayang kulit tidak dapat dipungkiri bahwa *dalang* selalu berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung maupun secara tidak langsung kepada

pengrawit selama pertunjukan. Interaksi dan komunikasi musikal yang terjalin dan terbungkus oleh pertunjukan wayang kulit merupakan sebuah fenomena terjadinya sebuah kontak antar pelaku yang saling berkesinambungan. Proses komunikasi musikal yang terjadi memang sederhana akan tetapi mengandung aspek-aspek dan unsur yang sangat berdampak luas dalam segi pertunjukan wayang kulit.

Bram Palgunadi (2002:69) pada dasarnya seorang *dalang* tidaklah dapat berperan banyak tanpa dibantu oleh para *panjak*. Artinya, di antara keduanya terjadi hubungan yang sangat erat untuk membuat sebuah *pagelaran* menjadi disukai, menarik, ramai, hangat, dan memikat. Hubungan yang dimaksud disini berkaitan dengan pelaksanaan *pagelaran*. Seperti telah dijelaskan, seorang *dalang* merupakan pemimpin tertinggi dalam *pagelaran wayang*. Segala perintah dan keinginannya harus ditaati oleh para *panjak*. Dalam hal ini, ada semacam kesepakatan atau aturan tak tertulis yang berkenaan dengan pembagian wewenang untuk mengatur dan mengendalikan *dalang* dan para *panjak*. Sebagian besar aturan atau kesepakatan ini berkaitan erat dengan pengendalian dan pengaturan unjuk kerja *karawitan* yang umumnya bersifat sangat teknis dan hierarki, serta dilengkapi dengan semacam aturan atau kesepakatan yang mengatur jika terjadi kondisi atau situasi yang tidak diinginkan.

Interaksi dan komunikasi musikal yang terbalut dalam pertunjukan wayang kulit sejatinya merupakan unsur pembangun dalam kelangsungan pertunjukan itu sendiri. Faktor tersebut dapat dibuktikan melalui pertukaran interaksi atau komunikasi antara *dalang* dengan *pengrawit*. Proses pertukaran peran yang dilakukan secara terus menerus antara *dalang* dengan *pengrawit* inilah yang menjadikannya medium dalam

menghasilkan unsur keindahan dalam pertunjukan wayang kulit. Hubungan tersebut terlihat mudah untuk dilakukan, namun memerlukan beberapa landasan berfikir antar pelaku pertunjukan dalam melakukan interaksi tersebut.

Hal ini terjadi bukan tanpa arah atau dengan serta merta belaka tetapi mempunyai tujuan untuk menyampaikan gagasan ide, konsep, nilai, dan bahkan rasa yang kesemuanya dibungkus dalam pertunjukan (Santoso,2010:47).

Proses interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dan *pengrawit* bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan gagasan ide, rasa, nilai, makna, dan maksud antar pemain dalam pertunjukan wayang kulit. Keabsahan komunikasi atau syarat pembentukan pesan akan berhasil jika terdapat persamaan makna, pengalaman, kerangka acuan yang disampaikan oleh komunikator (pengirim pesan) kepada komunikan (penerima pesan). Secara sederhana komunikasi musikal adalah sebuah proses menyampaikan pesan makna atau maksud dari pengirim (komunikator) melalui saluran media atau simbol tertentu kepada penerima (komunikan) baik secara verbal maupun non verbal. Fenomena tersebut berjalan secara dinamis, memerlukan sebuah penafsiran dan perlu adanya waktu, sehingga proses tersebut dapat berjalan dengan baik yang bertujuan untuk menimbulkan respon aksi atau reaksi tertentu.

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai fenomena proses interaksi dan komunikasi musikal yang terjadi antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit, penulis tertarik untuk selanjutnya mengangkat

beberapa permasalahan tersebut dengan menyusun rumusan masalah sebagai berikut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan mengenai fenomena yang telah di uraikan, terdapat tiga hal yang dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian antara lain sebagai berikut ini:

1. Apa pesan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit*?
2. Apa media interaksi dan komunikasi antara *dalang* dengan *pengrawit*?
3. Bagaimana interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukan wayang kulit?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Umum

Secara umum dalam penyusunan penelitian ini ialah bertujuan untuk mengetahui hubungan interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit.

2. Khusus

Secara khusus dalam penyusunan penelitian ini ialah bertujuan untuk membedah atau mengurai skema perjalanan dari interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit.

Tujuan secara khusus yang kedua dalam penelitian ini ialah mengetahui hasil yang dicapai melalui hubungan fenomena interaksi dan komunikasi musik dalam pertunjukan wayang kulit.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pengetahuan atau wawasan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain sebagai berikut:

- a. Sebagai pijakan dan referensi bacaan terhadap penelitian yang berhubungan dengan fenomena interaksi dan komunikasi musik dalam kesenian wayang kulit maupun kesenian yang lainnya.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran ilmiah khususnya ilmu interaksi dan komunikasi musik dalam pertunjukan wayang kulit.
- c. Memberikan pengetahuan atau wawasan mengenai hubungan *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain sebagai berikut:

- a. Diharapkan sebagai sumber informasi referensi bagi mahasiswa yang tertarik pada ilmu interaksi dan komunikasi musik.
- b. Dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang fenomena interaksi dan komunikasi musik dalam pertunjukan wayang kulit.
- c. Menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran mengenai interaksi dan komunikasi *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit.

E. Tinjauan Pustaka

Santoso dalam buku *Komunikasi seni: Aplikasi dalam Pertunjukan Gamelan* (2011) menyatakan bahwa Proses itu berlangsung di dalam konteks khusus, yaitu dalam ranah estetik bukan ranah diskursif seperti pada interaksi sosial dalam kehidupan kelompok masyarakat dengan gejala yang nampak jelas dan mudah diamati. Melalui buku tersebut menjelaskan bahwa fenomena komunikasi yang dilakukan dalam ruang khusus tidak sama atau berbeda didalam interaksi dan komunikasi pada kehidupan sosial dalam masyarakat. Proses interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukan wayang kulit pada intinya mempunyai perbedaan dengan interaksi maupun komunikasi didalam lingkup bermasyarakat. Perbedaan tersebut terletak pada cara dan proses didalam berinteraksi atau berkomunikasi khususnya didalam seni pertunjukan tradisional.

Santoso (2011:47) Hal tersebut menunjukan bahwa kontak di antara para pengrawit dengan penonton memang intensif dan bias meliputi berbagai ranah kehidupan mereka seperti rasa, logika, konsep, keyakinan pribadi, pandangan dunia, pemahaman tentang kehidupan, hubungan mikro-mikro kosmos, dasar-dasar kehidupan jiwa, maupun sikap hidup individual dalam konteks masyarakatnya. Fenomena tersebut hampir sama dengan kasus yang diamati oleh penulis ketika melihat pertunjukan wayang kulit. Pemaparan yang dijelaskan Santoso secara tidak langsung memberikan pemahaman mengenai pengetahuan ilmu komunikasi. Perbedaan kajian oleh Santoso terletak pada pelaku komunikasi dan respon yang diterima oleh penonton melalui pertunjukan wayang kulit. Namun penjelasan tersebut memberikan wawasan, pengetahuan dan gambaran

bagaimana sebuah proses komunikasi yang terdapat didalam pertunjukan dapat berjalan dengan baik.

Bram Palgunadi dalam buku *Serat Kandha Karawitan Jawi* (2002) menyatakan bahwa ada semacam kesepakatan atau aturan tak tertulis yang berkenaan dengan pembagian wewenang untuk mengatur dan mengendalikan *dhalang* dan para *panjak*. Sebagian besar aturan atau kesepakatan ini berkaitan dengan pengendalian dan pengaturan unjuk kerja *karawitan* yang umumnya bersifat sangat teknis dan hierarki, serta dilengkapi dengan semacam aturan atau kesepakatan yang mengatur jika terjadi kondisi atau situasi yang tidak diinginkan. Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pertunjukan wayang kulit seorang *dalang* dengan *pengrawit* memiliki aturan yang tidak tertulis. Aturan tersebut antara lain meliputi kinerja *karawitan* yang mempunyai peran dan tugas untuk mengiringi pertunjukan wayang kulit. Selain itu aturan tersebut digunakan jika terjadi situasi yang tidak diharapkan dalam jalannya pertunjukan wayang kulit.

Bram palgunadi (2002:69) Pada dasarnya seorang *dhalang* tidaklah dapat berperan banyak tanpa dibantu oleh para *panjak*. Artinya, di antara keduanya terjadi hubungan yang sangat erat untuk membuat sebuah pagelaran menjadi disuaki, menarik, ramai, hangat, dan memikat. Hubungan yang dimaksud disini berkaitan dengan pelaksanaan pagelaran. Seperti telah dijelaskan, seorang *dhalang* merupakan pemimpin tertinggi dalam pagelaran wayang. Segala perintah dan keinginannya harus ditaati oleh para *panjak*. Fenomena yang dijelaskan Bram Palgunadi hampir sama dengan tulisan yang akan dikaji oleh penulis. Perbedaan kajian yang disusun oleh Bram Palgunadi terletak pada tingkat kedalaman yang ditulis

dan pemilihan objek material. Namun penjelasan atau tulisan tersebut memberikan gambaran khusus dalam menentukan pemilihan objek material serta memberikan pemahaman khususnya komunikasi dalam pertunjukan wayang kulit.

Elia Wisma Nugraha dalam Skripsi “Komunikasi Musikal Dalam Pementasan Lagu Surakarta-Jakarta Grup Band Reggae Samalona” (2015) menyatakan bahwa fenomena aksi dan reaksi dalam pementasan lagu “Surakarta-Jakarta” merupakan sebuah proses komunikasi musikal antara Samalona dengan fans-nya yaitu Teman Samalona. Proses tersebut nampak ketika Samalona memberikan pesan dan disambut oleh Teman Samalona dalam membangun atmosfer pertunjukan. Melalui pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa fenomena aksi dan reaksi antara Samalona dan fans-nya merupakan proses komunikasi musikal yang ditandai dengan mengirim pesan atau menerima pesan untuk membangun atmosfer pertunjukan.

Elia Wisma Nugraha (2015) Setelah melihat dari sudut pandang pertunjukan wayang kulit penulis mengamati bahwa fenomena tersebut menggambarkan Samalona sebagai objek penelitian telah melakukan aksi selama pertunjukan berlangsung. Kemudian, aksi tersebut ditangkap oleh Teman Samalona ketika menikmati pertunjukan dan memicu reaksi dari proses penerimaan pesan pertunjukan Samalona. Fenomena aksi dan reaksi tersebut sangat berpengaruh di dalam membangun atmosfer pertunjukan. Samalona menginginkan eksistensi dan apresiator yang mampu menangkap setiap pesan, sedangkan Teman Samalona menginginkan hiburan dari aksi yang telah dilakukan oleh Samalona. Fenomena tersebut hampir sama dengan kasus yang akan ditulis oleh penulis dalam melihat

sebuah pertunjukan. Perbedaan kajian tulisan yang Elia Wisma Nugraha tulis terletak pada pelaku komunikasi dan perbedaan kesenian yang diangkat oleh penulis. Akan tetapi penjelasan Elia Wisma Nugraha dalam kajiannya membuat penulis menyadari dan memberikan pengetahuan yang berguna dalam proses penyusunan tulisan yang dikaji oleh penulis.

Fabianus Deny Christianata Putra dalam Skripsi “Interaksi Musikal Dalam Musik Jazz Studi Kasus Pementasan Pemusik Solo Jazz Society Di Surakarta” (2017) menyatakan bahwa berdasarkan uraian yang ada dalam setiap bab, maka dapat disimpulkan bahwa proses interaksi musik antar pemusik Sojazz melalui aspek musikalitas dan segala sesuatu yang ada dipementasannya. Proses interaksi musik antar pemusik ini, menjadi substansi teknis pada bagian improvisasi. Interaksi musik pemusik Sojazz saat pementasan musik jazz melalui interaksi gesture dan interaksi musik. Dua bentuk interaksi inilah yang digunakan dan dianggap paling krusial dalam upaya menyajikan lagu secara keseluruhan pada suatu kelompok musik. Melihat penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa dalam sebuah pertunjukan jazz terdapat interaksi musik yang disebabkan oleh interaksi gesture dan interaksi musik. Kedua interaksi tersebut dianggap berperan penting dalam menghasilkan lagu yang baik dalam pertunjukan.

Fabianus Deny Christianata Putra (2017:145) Interaksi gesture terjadi melalui kontak mata, kode tangan, sikap tubuh keseluruhan, dan hentakan kepala. Bentuk interaksi tersebut diterapkan antar pemusik Sojazz saat menjalin interaksi, namun lebih cenderung pada isyarat penjelasan dari interaksi musik. Meskipun demikian dalam pelaksanaannya, antar pemusik Sojazz memilih cara ini karena mudah dipahami secara indrawi. Fenomena tersebut hampir sama dengan kasus yang diamati

penulis ketika melihat pertunjukan wayang. Kajian tulisan oleh Fabianus Deny Christianata Putra dengan tidak sengaja memberikan pengetahuan bahwa dalam pertunjukan wayang juga terdapat interaksi secara verbal dan non verbal. Kedua model interaksi tersebut menghasilkan dan memiliki peran penting bagi kelansungan atau kelancaran pertunjukan. Perbedaan kajian yang di susun Fabianus Deny Christianata Putra terletak pada objek material dan perbedaan kesenian yang dibahas oleh penulis.

Yanuar Luffi Iskandar dalam Skripsi “Komunikasi Musikal Seorang Dirigen Dengan Suporter Sepakbola Pasoepati” (2014) menyatakan bahwa, bahasa yang komunikatif, baik secara verbal maupun non verbal, dibawakan cukup baik oleh dirigen kepada Pasoepati, untuk membangun ikatan persaudaraan yang akhirnya situasi kekeluargaan tersebut terbawa sampai ke dalam stadion. Peran dirigen tidak hanya memimpin ratusan supporter Pasoepati, melainkan menjaga hubungan persaudaraan antar korwil Pasoepati menjadi semakin rekat. Melalui pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memimpin supporter didalam maupun diluar stadion, dirigen selaku pemimpin menggunakan bahasa komunikatif meliputi secara verbal maupun non verbal.

Yanuar Luffi Iskandar (2014:69-70) Secara verbal, dirigen menyampaikan pesannya menggunakan sebuah alat pengeras suara yang biasa mereka sebut sebagai “TOA”. Dengan bahasa yang komunikatif, media pengeras suara tersebut digunakan untuk memimpin supporter. Mengawali aba-aba yel yang akan dilagukan serta memberi pengarahan kepada supporter ketika membuat sebuah mozaik. Komunikasi interpersonal antara dirigen dengan Pasoepati terjadi ketika diluar stadion. Komunikasi secara intens dilakukan dirigen sehingga jarak di antara

keduanya semakin intim dan hasil dari komunikasi tersebut nampak ketika berada di dalam stadion. Pasoepati yang sudah menjalin kekerabatan dengan dirigen, akan mengikuti komando untuk melakukan aba-aba dari pemimpin Pasoepati tersebut. Fenomena yang terjalin antara dirigen dan suporter Pasoepati hampir dengan komunikasi antara *dalang* dengan *pengrawit*. Komunikasi secara verbal atau non verbal dan menggunakan media sebagai alat menyampaikan pesan merupakan syarat dalam ilmu komunikasi. Perbedaan kajian yang ditulis oleh Yanuar Luffi Iskandar terletak pada objek material yang diangkat, akan tetapi kajian yang telah ditulis Yanuar Luffi Iskandar membantu penulis dalam menentukan dan memberi pandangan dalam proses penyusunan kajian tulisan.

Alfa Krisma Muji Silvanus dalam Skripsi “Jalinan Interaksi Musikal Keroncong Alternatif Orkes Keroncong Swastika Surakarta” (2017) menyatakan bahwa, untuk mewujudkan jalinan interaksi dalam sebuah pertunjukan, tentulah memerlukan suatu proses yang tidak singkat. Dalam proses tersebut memunculkan dua syarat utama terjadinya suatu interaksi yaitu adanya kontak dan komunikasi. Terjadinya suatu kontak tidaklah semata-mata tergantung pada tindakan, akan tetapi juga tanggapan terhadap tindakan tersebut. Sedangkan di dalam komunikasi, seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan orang tersebut, orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi. Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses interaksi dan komunikasi antar orang atau lebih memerlukan tanggapan dan reaksi. Kesuksesan proses komunikasi dan interaksi memerlukan waktu yang tidak sebentar, perlu adanya pendekatan khusus agar antar pelaku dapat mengerti maksud, makna yang disampaikan.

Alfa Krisma Muji Silvanus (2017:121) Dalam pertunjukan musik Keroncong Swastika ini melibatkan kelompok orang (pemain) yang berinteraksi satu pemain musik dengan pemain musik lainnya, dan membentuk sebuah jaringan interaksi musikal, serta memiliki pemimpin yang bertanggung jawab atas jalannya pertunjukan. Ketika grup orkes Keroncong Swastika ini memainkan beberapa repertoar lagunya, pasti muncul beberapa tanda musikal pada setiap repertoarnya. Tanda musikal itu muncul pada saat intri-interlude-coda, bahkan tidak jarang tanda musikal itu muncul pada isian lagu. Fenomena tersebut hampir sama dengan interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukan wayang kulit. Perbedaan kajian tulisan oleh Alfa Krisma Muji Silvanus terletak pada perbedaan kesenian dan objek material yang ditulis, namun kajian tulisan tersebut membantu dan memberikan pengetahuan atau pemikiran kepada penulis untuk peka terhadap fenomena didalam pertunjukan.

Setelah mencermati uraian beberapa tinjauan pustaka di atas dapat disimpulkan bahwa penulisan yang berjudul *Interaksi Dan Komunikasi Musikal Antara Dalang Dengan Pengrawit Dalam Pertunjukan Wayang Kulit* Belum pernah dilakukan oleh peneliti lain. dengan demikian memenuhi standar keaslian dan tidak duplikasi. Melihat penjelasan tersebut hal ini dapat membuktikan bahwa penelitian ini menjadi tulisan kajian sebuah permasalahan yang baru.

F. Landasan Konseptual

Penelitian dengan mengangkat objek material interaksi dan komunikasi musikal mempunyai tujuan untuk mengkaji fenomena dalam pertunjukan wayang kulit antara seorang *dalang* dengan *pengrawit*.

Interaksi dan komunikasi yang merupakan sebuah bangunan perspektif digunakan untuk mengetahui secara komprehensif suatu peristiwa dalam pertunjukan wayang kulit. Komunikasi yang terjadi dalam pertunjukan wayang kulit merupakan salah satu dari unsur sekian banyak proses komunikasi yang terjadi. Dalam penjelasan ini komunikasi yang dimaksud merupakan bagian komunikasi musikal seperti yang sudah dipaparkan.

Dalam sebuah upaya memahami maksud/makna komunikasi dalam suatu pertunjukan, tentu saja memahami istilah komunikasi adalah hal yang wajib harus kita ketahui. Hal seperti ini merupakan salah satu yang dilakukan dengan tujuan memberikan penjelasan secara general perbedaan antara komunikasi musikal dengan pemahaman komunikasi dalam konteks umum. Suatu pesan musikal yang disampaikan melalui komunikator dan komunikan dalam pertunjukan wayang kulit tentu berbeda dengan interaksi ataupun komunikasi secara umum. Pelaku komunikasi menggunakan sebuah pesan baik verbal atau non verbal yang disampaikan melalui media untuk meresponnya. Peristiwa atau fenomena tersebut berlangsung secara konsisten dan teratur.

Dalam proses interaksi dan komunikasi, keberhasilan sebuah hubungan komunikasi harus terdapat dua pelaku atau lebih yang menjalin interaksi di dalamnya. Secara spesifik, pelaku tersebut ialah seorang komunikator dan komunikan. Elia Wisma Nugraha (2015:18) dalam proses interaksi dan komunikasi musikal komunikator merupakan seseorang atau sekelompok orang yang dalam komunikasi berperan menyampaikan pesan. Pesan yang dapat berupa informasi, ide, gagasan, dan lain sebagainya disampaikan kepada komunikan dalam berbagai bentuk. Pesan dapat disampaikan secara verbal, tulisan, dengan menggunakan simbol-

simbol, dan berbagai media yang memungkinkan, sedangkan pengertian komunikasi sendiri merupakan seseorang atau kelompok yang menerima pesen dari komunikator.

Melalui penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa seorang *dalang* didalam pertunjukan wayang kulit berperan sebagai komunikator. Sedangkan kelompok *pengrawit* berperan sebagai komunikan selama pertunjukan wayang kulit diselenggarakan. Proses interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* sejatinya merupakan suatu hubungan yang pragmatis. Hubungan tersebut terjadi dikarenakan pertukaran pesan selama pertunjukan wayang kulit. Pesan yang digunakan mengandung beberapa unsur yang wajib ada didalam berkomunikasi, antara lain meliputi informasi, ide, gagasan, makna atau maksud. Seorang *dalang* dalam hal ini diharuskan mampu dalam mengolah, menghasilkan dan menyampaikan pesan.

Kerangka pemikiran untuk memperjelas pemaparan yang sudah dijelaskan dalam menyikapi interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukan wayang kulit, perlu adanya landasan berfikir atau penjelasan yang terdiri dari asumsi, konsep dan model. Selain berfungsi untuk membedah kebenaran dalam fenomena yang terjadi dalam pertunjukan wayang kulit, sebuah landasan berfikir tersebut secara langsung membantu dalam memahami makna dan maksud dalam penelitian ini.

1. Asumsi

a. Interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit terdapat dua elemen yang membentuk hubungan pragmatis dalam menghasilkan unsur harmonis dan unsur

artistik. Penjelasan mengenai unsur harmonis dan unsur artistik dalam pertunjukan wayang kulit antara lain sebagai berikut:

1) *Repertoar gendhing* sebagai pilihan *dalang* yang dikomunikasikan oleh *dalang* kepada *pengrawit* mempunyai tujuan dalam menghasilkan unsur harmonis. Proses pelaksanaan *repertoar gendhing* sendiri menggunakan simbol, tanda atau media tertentu untuk memperlancar jalannya *repertoar gendhing* dalam pertunjukan wayang kulit.

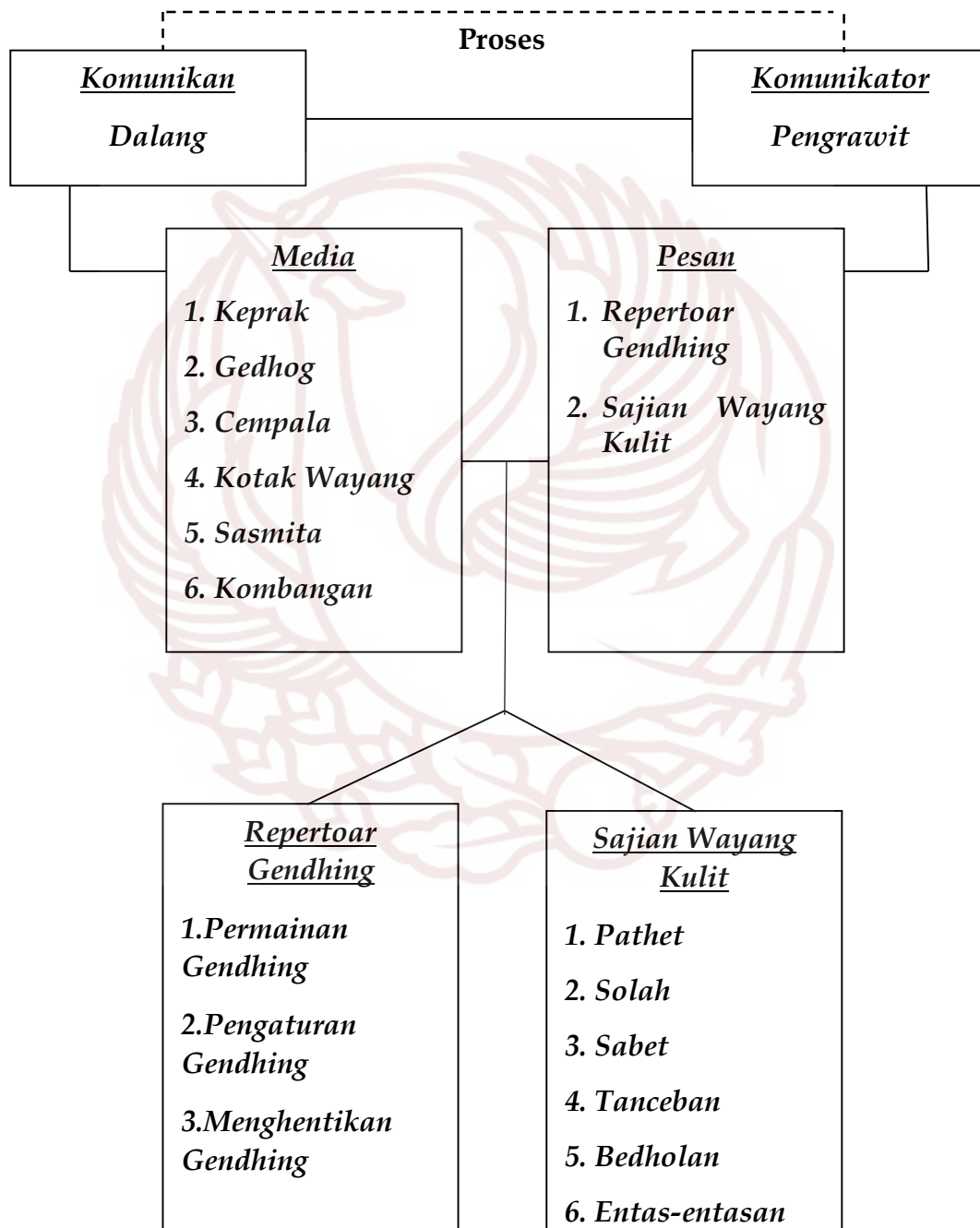
2) *Sajian wayang* kulit dikonstruksi oleh *dalang* sebagai simbol atau media tertentu yang dapat ditangkap oleh kelompok *pengrawit*. Pelaksanaan *sajian wayang* kulit bertujuan untuk menghasilkan unsur artistik didalam pertunjukan wayang kulit.

b. Dalam pertunjukan wayang kulit sebuah fenomena interaksi dan komunikasi musikal dikatakan berhasil jika seorang komunikator dan komunikan mencapai suatu pemahaman dengan menggunakan media tertentu oleh *dalang* kepada *pengrawit* dalam menciptakan sebuah pertunjukan wayang kulit yang baik.

c. Proses terjadinya fenomena antara *dalang* dengan *pengrawit* merupakan indikasi bahwa dalam pertunjukan wayang kulit terjalin sebuah hubungan interaksi dan komunikasi musikal dalam menghasilkan unsur keindahan.

2. Model

Proses Interaksi dan Komunikasi Musik Antara *Dalang* dengan *Pengrawit* dalam Pertunjukan Wayang Kulit



Gambar 1. Pesan dan media interaksi dan komunikasi musikal.

3. Konsep

a. Permainan *Gendhing*

Melakukan atau memerintahkan dilaksanakan proses *buka* yaitu proses pembukaan atau proses awal untuk memulai memainkan suatu *gendhing* (Bram palgunadi,2002:74). Melalui pernyataan tersebut, sebuah konsep permainan *gendhing* yang meliputi permintaan *gendhing* atau melaksanakan *buka* sangat berpengaruh dalam perjalanan cerita *lakon*. Konsep *gendhing* tersebut berfungsi dalam mendukung, mempertegas, dan memperkuat alur dramatik cerita *lakon* dalam pertunjukan wayang kulit.

b. Pengaturan *Gendhing*

Pengaturan *irama, laya, tabuh* atau *garap* menggunakan *gedhog*. Cara ini merupakan yang paling banyak digunakan oleh *dalang*. Hampir semua *garap gendhing* yaitu perintah untuk melakukan perpindahan *gendhing* dan perubahan *irama, laya, atau tabuh*, bisa dilakukan menggunakan *gedhog* (Bram palgunadi,2002:77). Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa sebuah pengaturan *gendhing* meliputi *irama, tabuh, laya dan garap* merupakan unsur pembangun artistik pertunjukan wayang kulit. Pengaturan *gendhing* sangat berpengaruh dalam isi berjalannya alur cerita adegan dan suasana *lakon* dalam pertunjukan wayang kulit.

c. Menghentikan *Gendhing*

Melakukan atau memerintahkan dilaksanakannya proses *suwuk* yaitu proses penghentian permainan suatu *gendhing* (Bram palgunadi, 2002:74). (Bram palgunadi,2002:78) juga menjelaskan permainan *gendhing* yang sedang berlangsung biasanya dihentikan dengan cara sedikit mempercepat *laya* terlebih dahulu selama beberapa saat kemudian baru dilakukan proses penghentian. Proses mempercepat *laya* permainan *gendhing* ini biasanya

dilakukan oleh pemain *ricikan kendhang* setelah menerima perintah dari *dalang* dalam bentuk bunyi *ricikan gedhog* dalam pola yang sangat khas. Beberapa pola *gendhing* tertentu umumnya mempunyai tempat atau kedudukan tertentu untuk memulai proses mempercepat *laya*. Pernyataan dalam proses menghentikan sebuah *gendhing* sama halnya dengan permainan *gendhing* yang mempunyai peran penting dalam adegan tertentu dengan tujuan memberikan alur dramatik *lakon* yang diangkat dalam pertunjukan wayang kulit. Melalui pernyataan tersebut, dengan demikian konsep menghentikan *gendhing* sebenarnya tidak jauh berbeda dengan konsep permainan *gendhing*. Proses menghentikan *gendhing* juga berpengaruh terhadap alur cerita dalam *lakon*. Pelaksanaan menghentikan *gendhing* berfungsi untuk memperkuat, mempertegas alur cerita dramatik *lakon* dalam pertunjukan wayang kulit.

d. Pergantian *Pathet*

Kehadiran *pathet* dalam *pedalangan* tidak hanya terkait dengan makna simbolis dan sistem pembagian waktu pertunjukan, tetapi lebih bergayut dengan aspek artistik pertunjukan wayang. Aspek artistik ini antara lain berhubungan dengan alur dramatik *lakon* yang terbentuk dari kesatuan *garap* unsur-unsur *pakeliran* meliputi *karawitan*, *catur narasi* atau dialog, serta *sabet* atau gerak wayang. (Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato, 2007:85). Melalui penjelasan tersebut sebuah pergantian *pathet* merupakan kegiatan atau aktivitas berubahnya alur cerita *lakon* dalam pertunjukan wayang kulit. Perubahan tersebut nampak baik didalam *sajian wayang* kulit oleh *dalang* atau *repertoar gendhing* yang dimainkan oleh *pengrawit*.

e. *Tanceban Wayang*

Tanceban merupakan pola *pencacakan* wayang pada *gedebog* yang menggambarkan posisi berdiri, duduk, tidur, atau terkapar, yang muncul sebagai penguat penggambaran adegan tertentu (Soetarno, Sunardi, Sudarsono, 2007:129). Melalui penjelasan tersebut sebuah kegiatan *tanceban* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan sebuah kegiatan atau aktivitas seorang *dalang* untuk menancapkan dan meletakan karakter tokoh wayang di *gedebog*.

f. *Sabet Wayang*

(Soetarno, Sunardi, Sudarsono, 2007:134) Setidaknya ada empat konsep estetika *sabet* yang dikemukakan pada tulisan ini, yaitu (1) konsep *trampil*; (2) konsep *wijang*; (3) konsep *nuksma*; dan (4) konsep *munggah*. Melihat penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *sabet* dalam pertunjukan wayang kulit sangat berpengaruh terhadap tercapainya rasa estetik dan ketrampilan dalam setiap adegan *lakon* pertunjukan wayang kulit. Faktor tersebut dikarenakan didalam konsep *sabet* mengandung beberapa konsep-konsep yang sangat penting dalam membangun unsur keindahan pertunjukan wayang kulit.

g. *Solah Wayang*

Sub unsur *pathet* selanjutnya, dinamakan *solah*, yaitu gerakan tokoh wayang yang menggambarkan suasana ataupun tindakan tertentu. Pada umumnya, gerak tokoh wayang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu; gerak-gerak umum keseharian; dan gerak-gerak khusus atau seringkali dinamakan gerak-gerak tematis. Gerak-gerak umum keseharian menunjukan pada beberapa gerak wayang seperti; berjalan, lari, melompat, menendang jatuh, *ulap-ulap*, *tebah dada* dan lain sebagainya. Gerak seperti

ini merupakan gerak-gerak biasa yang dapat ditangkap penghayat wayang tanpa harus menguraikan makna gerak itu sendiri. Hal ini sangat berbeda dengan gerak-gerak khusus, seperti; *kiprahan, jaranan, tayungan, abur-aburan, gandrungan*, dan sebagainya. Untuk dapat menangkap makna dari gerak-gerak wayang seperti ini, diperlukan suatu penafsiran dan pengetahuan yang baik tentang hubungan gerak dengan realitas yang digambarkan (Soetarno, Sunardi, Sudarsono, 2007:132). Melihat pemaparan tersebut *solah* wayang merupakan gambaran sebuah gerak atau aktivitas bermakna dalam setiap adegan cerita *lakon*. Gerak atau aktivitas tersebut antara lain meliputi meliputi; gerak keseharian dan gerak khusus karakter tokoh wayang.

h. Bedholan Wayang

Istilah *bedholan* yang berarti mencabut wayang dari posisi *tanceban* ketika tokoh wayang itu akan melakukan suatu tindakan tertentu. *Bedholan* memiliki kaitan dengan nama adegan, sehingga terdapat *bedholan jejer, bedholan gapuran, bedholan paseban jawi* dan seterusnya, walaupun istilah wayang paling populer di kalangan dunia *pedhalangan* hanya *bedhol jejer*, yang diartikan sebagai peristiwa pencabutan tokoh-tokoh wayang setelah adegan *jejer* usai (Soetarno, Sunardi, Sudarsono 2007:131). Melalui penjelasan tersebut sebuah *bedhol* atau *bedholan* wayang merupakan kegiatan atau aktivitas *dalang* untuk mencabut tokoh wayang yang melakukan aktivitas tertentu dalam jalannya *lakon* pertunjukan wayang kulit.

i. Entas-Entasan Wayang

Sub unsur *sabet* yang berakhir, dinamakan *entas-entasan*, yaitu segala gerak wayang meninggalkan panggung atau gawang. Hal urgen yang

menjadi fokus perhatian *dalang* dalam *entas-entasan* adalah efek bayangan, pelemahan, dan resiknya *entas-entasan* efek bayangan pada *entas-entasan* tokoh wayang umumnya mengikuti arah keluar wayang itu sendiri (Soetarno, Sunardi, Sudarsono 2007:133). Melalui pemaparan tersebut, sebuah *entas-entasan* wayang dalam pertunjukan wayang kulit merupakan kegiatan atau aktivitas seorang *dalang* yang bertujuan mengeluarkan atau memasukan karakter tokoh ke dalam *kelir* pertunjukan wayang kulit.

j. Komunikator

Komunikator ialah individu atau orang yang mengirim pesan. Pesan tersebut diproses melalui pertimbangan dan perencanaan dalam pikiran. Proses mempertimbangkan dan merencanakan tersebut berlanjut kepada proses penciptaan pesan. Dengan demikian seorang komunikator menciptakan pesan, untuk selanjutnya mengirimkannya dengan saluran tertentu kepada orang atau pihak lain (Suranto,2010:6). Melalui penjelasan tersebut, komunikator didalam pertunjukan wayang kulit diperankan oleh seorang *dalang*. *Dalang* dalam hal ini diwajibkan dan diharuskan mampu menciptakan pesan lalu mengirimkan sebuah pesan dengan baik kepada komunikan yang diperankan oleh *pengrawit*.

k. Komunikan

Komunikan atau penerima adalah pihak yang menerima pesan. Sebenarnya komunikan tidak sekedar menerima pesan, melainkan juga menganalisis dan menafsirkannya sehingga dapat memahami makna pesan tersebut (Suranto,2010:7). Melihat penjelasan tersebut, komunikan didalam pertunjukan wayang kulit diperankan oleh *pengrawit* selaku pengiring dalam pertunjukan tersebut. Seorang *pengrawit* diharuskan

maupun diwajibkan mampu dalam menerima pesan, menganalisis pesan dan menafsirkan sebuah pesan dari komunikator.

1. *Dalang*

Seorang *dhalang* adalah seseorang yang mempunyai banyak keahlian, misalnya, ahli memainkan wayang, ahli musik, ahli menata komposisi musik atau lahu, ahli mengatur dinamika *pagelaran*, ahli mengatur suasana *pagelaran*, ahli mengatur dinamika permainan seni *karawitan*, ahli filsafat, ahli dalam berbagai ilmu pengetahuan, ahli komunikasi massa, ahli bercerita, ahli dalam membuat, menggarap, dan menjabarkan skenario cerita, ahli seni suara, ahli dalam memerankan setiap tokoh *wayang* yang dimainkannya, ahli seni drama atau teater, ahli Bahasa, ahli dalam pendistribusian dan pembagian waktu, dan sejumlah keahlian lainnya (Bram Palgunadi, 2002:54). Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang *dalang* merupakan pemimpin dalam pertunjukan wayang kulit. faktor tersebut dapat dilihat dari peran dan fungsi yang dijalankan selama pertunjukan tersebut diselenggarakan. Dalang dalam hal ini diharapkan mempunyai beberapa keahlian seni maupun keahlian non seni untuk mendukung pertunjukan wayang kulit.

m. *Pengrawit*

Dalam pengertian ini, kata *pangrawit* atau *pengrawit* lazimnya digunakan untuk menyebut orang yang memainkan, *menabuh*, atau membunyikan *ricikan gamelan* dan menghasilkan susunan nada yang bersifat rinci, detail, halus, atau rumit. Masih dalam pengertian ini, seorang *pangrawit* atau *pengrawit* dapat juga diartikan sebagai seorang yang bertugas memainkan bagian-bagian *gendhing* (notasi dasar lagu) sehingga menghasilkan susunan nada atau melodi yang bersifat rinci, detail, halus,

indah, serta selaras, yang akhirnya menghasilkan suatu karya musik yang indah (Bram Palgunadi, 2002:27-28). Melihat penjelasan tersebut, selain berperan untuk memainkan atau membunyikan *ricikan gamelan*, seorang *pengrawit* berperan penting dalam menyusun suasana dalam jalannya pertunjukan wayang kulit.

n. Sajian Wayang Kulit

Dalam *sajian wayang kulit*, nilai estetis diperlukan kehadirannya, karena sangat menentukan keberhasilan seniman *dalang*. Bermutu atau tidaknya sajian pertunjukan wayang sangat ditentukan oleh unsur-unsur estetis yang terkandung di dalamnya. Oleh sebab itu, axiologis sangat berperan untuk menjawab apa yang baik, indah, elok, agung, dan apa yang jelek, tidak indah, tidak elok, dan tidak agung. Oleh karena itu ukurannya universal sebagai nilai tetap yang diharapkan tidak berubah (Praktikto,1987:3) (Soetarno, Sunardi, Sudarsono,2007:23-24). Dalam hal ini, sebuah *sajian wayang kulit* dimaksudkan untuk menjelaskan beberapa unsur yang terkandung didalamnya, meliputi; *solah wayang*, *tanceban wayang*, *entas-entasan wayang*, *bedholan wayang*, *sabet wayang* dan pergantian *pathet* dalam pertunjukan wayang kulit.

o. Repertoar Gendhing

Dalam *karawitan jawa*, *garap* dapat diartikan sebagai ‘suatu upaya kreatif untuk melakukan pengolahan terhadap suatu bahan (materi) yang berbentuk *gendhing* atau *balungan gendhing* yang berpola tertentu, dengan menentukan berbagai pendekatan sehingga dihasilkan suatu bentuk rupa *gendhing* secara nyata, yang mempunyai kesan dan suasana tertentu (Bram Palgunadi,2002:571). Melihat penjelasan tersebut sebuah *repertoar gendhing* dalam pertunjukan wayang kulit juga dimaksudkan untuk menjelaskan

beberapa unsur yang terkandung didalam *gendhing* atau *tembang* dalam pertunjukan wayang kulit.

p. Media

Media ialah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan (Suranto,2010:6). Melalui penjelasan tersebut, media dalam pertunjukan wayang kulit merupakan alat atau simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara *dalang* sebagai komunikator dan *pengrawit* sebagai komunikan.

q. Pesan

Pesan atau informasi, ada pula yang menyebut sebagai gagasan, ide, simbol, stimuli pada hakikatnya merupakan sebuah komponen yang menjadi isi komunikasi. Pesan ini dapat berupa pesan verbal maupun non verbal (Suranto,2010:6). Melalui penjelasan tersebut, sebuah pesan dalam pertunjukan wayang kulit merupakan makna, maksud atau isi yang diberikan *dalang* selaku komunikator kepada *pengrawit* selaku komunikan.

r. Keprak

Keprak atau *kepyak* atau *kecrek* merupakan kepingan logam berbentuk segi empat, yang digantung dengan tali dan pengait dengan posisi menempel pada dinding *kothak* bagian luar. Teknik membunyikan *keprak* dengan cara menyepak *keprak* dengan telapak kaki *dalang*. Teknik ini berhubungan erat dengan pencapaian efek suara *keprak* yang berkualitas dan sesuai kebutuhan (Sunardi,2013:74). Melihat penjelasan tersbut, dapat disimpulkan bahwa instrument *keprak* atau *kepyak* berperan sebagai media komunikasi dan interaksi antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit.

s. *Gedhog*

Cempala yang dipukulkan pada *kothak* wayang dan *keprak* yang disepak kaki *dalang* dapat memunculkan berbagai efek suara, seperti: *lamba*, *rangkep*, *geter*, *banyutumetes*, *tetegan* dan *angganter* yang dapat menciptakan rasa estetik yang berbeda-beda sesuai dengan suasana adegan dan situasi batin tokoh yang disajikan *dalang* (Sunardi,2013:75). Melalui penjelasan tersebut, *cempala* dalam pertunjukan wayang kulit berperan sebagai media untuk berkomunikasi antara *dalang* dengan *pengrawit*.

t. *Cempala*

Dalam pagelaran wayang, *dalang* menggunakan dua macam *cempala* untuk memberi daya penguatan pada suasana yang disajikan, yaitu *cempala ageng* dan *cempala alit*. *Cempala ageng* biasanya dipegang tangan kiri *dalang* yang dipukulkan pada bagian dalam *kothak* pada posisi atas atau tengah. *Cempala alit* umumnya dijepit antara ibu jari dan telunjuk kaki kanan *dalang* yang dipukulkan pada *kothak* bagian bawah atau *keprak* (Sunardi,2013:73-74). Melihat pemaparan tersebut, *cempala* yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit berfungsi untuk media berinteraksi atau berkomunikasi antara *dalang* dengan *pengrawit* selama pertunjukan diselenggarakan.

u. *Kotak Wayang*

Kothak memiliki kontribusi penting bagi terwujudnya kualitas estetik pagelaran wayang yang dilakukan oleh *dalang*. Oleh sebab itu *dalang* memilih dan menggunakan *kothak* wayang dengan pertimbangan dapat menghasilkan suara yang mantab, baik dari hasil pukulan *cempala* atau *dhodhogan*, maupun dari hentakan *keprak* atau *keprakan*. Kualitas suara *dhodhogan* dan *keprakan* ini sangat tergantung kualitas kayu yang memiliki

suara sedang, yaitu tidak terlalu empuk dan tidak terlalu keras. Bahan dasar *kothak* yang cocok untuk memenuhi pencapaian suara sedang adalah kayu *nangka*, *suren*, atau *jati*. (Sunardi,2013:72). Melalui penjelasan tersebut, *kotak wayang* yang digunakan untuk menyimpan wayang memiliki peran sebagai sumber bunyi dan media komunikasi antara komunikator dan komunikan dalam pertunjukan wayang kulit.

v. Sasmita

Aba-aba atau tanda tertentu, bisa juga disampaikan kepada para *panjak* dalam bentuk *sasmita*. Pada *pagelaran* wayang, *sasmita* tidak saja diberikan untuk menajak bersiap diri, melainkan juga berfungsi sebagai tanda sandi (kode) yang sebenarnya merupakan suatu ‘perintah yang disamarkan’ untuk berbagai hal (Bram Palgunadi,2002:590). Melihat penjelasan tersebut sebuah *sasmita* yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit memiliki peran sebagai media berkomunikasi antara *dalang* dengan *pengrawit*.

w. Kombangan

Kombangan adalah lagu vokal *dalang* yang fungsinya untuk menghiasi *gendhing* dalam adegan tertentu, baik berupa syair ataupun *dong ding* saja. Secara arti yang lebih sempit *kombangan* merupakan vokal *dalang* yang dibawakan pada saat *gendhing* berbunyi dalam suasana tertentu, dengan nada dan lagu menyesuaikan jalannya *gendhing* (Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato,2007:41). Melihat penjelasan tersebut, sebuah *kombangan* memiliki peranan yang penting, yaitu berperan sebagai media berkomunikasi dan berinteraksi antara *dalang* dengan *pengrawit*.

G. Metode Penelitian

Mengenai objek penelitian perlu adanya urutan-urutan dalam menjelaskan permasalahan yang bertujuan untuk memecahkan sebuah masalah. Dalam permasalahan penelitian ini menggunakan metode penelitian yang bersifat kualitatif. Karena permasalahan khususnya penelitian ini membahas tentang komunikasi musikal yang berada dalam ranah sosial-budaya dan tidak berada dalam tatanan kuantitas. Penelitian ini mendorong peneliti untuk terjun langsung ke lapangan secara langsung, yang dimana seorang peneliti sendiri menjadi alat untuk menguraikan sebuah data. Maka dari itu data yang telah diperoleh dari lapangan harus disejajarkan dengan pembuktian dari pandangan objek itu sendiri. Sebagaimana seorang etnograf dalam bukunya yang berjudul *Etnografi* menyatakan bahwa objektivitas sangat penting didalam penelitian dan menjelaskan data untuk menuliskan sebuah deskripsi mengenai kebudayaan (Spradley, 2007:13).

Sebuah penelitian merujuk pada prosedur tematis yang dapat menghasilkan penemuan dari kumpulan data-data dengan menggunakan berbagai sarana. Sarana itu meliputi pengamatan dan wawancara, dokumen, buku, video dan bahkan data yang dihitung untuk tujuan lain (Strauss dan Corbain, 2007:6). Sesuai pendapat Strauss dan Corbain bahwa dalam penelitian ini menggunakan beberapa sarana yang sesuai dengan pendapat tersebut.

1. Sumber Data

Sumber data yang terdapat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dalam pengertian ini merupakan sumber/informasi pertama yang

diperoleh melalui proses penelitian seperti, wawawancara, observasi, dokumentasi, website, dan kepustakaan. Pengertian sumber data sekunder merupakan sumber/informasi kedua yang diperoleh dari sumber aslinya, seperti penggunaan data yang mengutip suatu buku seseorang, namun data yang dikutip juga kutipan dari sumber yang lain maupun sumber aslinya.

2. Tahap Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan merupakan sebuah data yang berhubungan dengan topik/objek material dari penyusunan penulisan ini seperti yang pertama bagaimana komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit*? Kedua apa media interaksi antara *dalang* dengan *pengrawit*? terakhir bagaimana peran interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukan wayang kulit? Berdasarkan topik tersebut maka peneliti menekankan bahwa ada yang diperoleh lebih ditekankan pada data lapangan yang bersumber dari masyarakat.

Sumber data utama dalam penelitian dengan menggunakan metode kualitatif ini adalah kata-kata dan tindakan. Selebihnya adalah merupakan data tambahan seperti dokumen, foto-foto serta data statistik (Sumaryanto, 2007:100). Teknik pengumpulan data yang dipilih antara lain meliputi observasi, wawancara dan studi dokumen. Penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data tersebut sebagai berikut;

a. Teknik Observasi

Penelitian ini diawali dengan penentuan objek penelitian. Penentuan objek penelitian dilakukan dengan mencari informasi dan survei awal tentang hal-hal yang berkaitan dengan pertunjukan wayang kulit. Dalam

penelitian ini dilakukan dengan pengamatan secara umum atau meluas yang tidak terfokus pada suatu kesenian yang berada di suatu daerah tertentu. Pencarian data juga dilakukan dengan mendatangi kelompok pengrawit atau dalang yang berkecimpung dalam pertunjukan tersebut, yang biasanya mengikuti peristiwa dan kegiatan yang berkaitan dengan pementasan seni pertunjukan wayang kulit. Survei awal ini juga untuk menentukan objek formal dalam penelitian ini.

Pengumpulan data melalui studi pustaka belum dapat memenuhi kebutuhan data karena membutuhkan observasi. Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati pertunjukan wayang kulit baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknik observasi secara langsung dilakukan di Taman Budaya Surakarta maupun melihat pertunjukan wayang kulit di daerah tertentu. Tujuan observasi langsung untuk mengamati peristiwa secara langsung selama proses pertunjukan itu berjalan. Data yang dikumpulkan pada observasi langsung adalah catatan tulisan. Pengamatan tidak langsung dilakukan oleh peneliti dengan mengamati pertunjukan wayang kulit melalui hasil rekaman Video.

b. Teknik Wawancara

Data yang diperoleh lewat studi pustaka dan observasi belum lengkap dan masih meninggalkan berbagai pertanyaan. Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan yang belum terjawab. Wawancara mendalam ini dilakukan kepada para narasumber utama dalang sebagai sutradara (pemimpin pertunjukan wayang kulit) dan para *pengrawit* yang mempunyai tugas sebagai pengiring pertunjukan. Wawancara merupakan salah satu Teknik pengumpulan data untuk

mendapatkan informasi dengan cara langsung kepada responden. Peneliti membuat pedoman wawancara agar pelaksanaan wawancara dapat terarah, terstruktur yang disusun secara terperinci.

Peneliti melakukan wawancara menggunakan perekam pada telfon dan mencatatnya. Penulis dalam penggalian data wawancara memilih yang berkompeten dan tentunya juga tidak sembarangan. Akan tetapi narasumber dipilih atas dasar timbangan kompetensi dan relevansinya didalam penelitian.

c. Studi Dokumen

Dokumentasi dilakukan yang bertujuan menyimpan data baik data tertulis maupun audio visual tentang pertunjukan wayang kulit. Alat rekam yang digunakan untuk menyimpan data pertunjukan adalah kamera video dan kamera foto. Alat rekam yang digunakan untuk menyimpan data wawancara adalah digital voice recorder. Namun sampai saat ini studi dokumen atau data tertulis didapatkan melalui data yang telah ada. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk bertujuan mendapat kevalidan data tentang wujud pertunjukan wayang kulit.

Dokumen yang berisi informasi tentang pertunjukan wayang kulit dan kehidupannya menjadi sumber pendukung dalam penelitian ini. Dokumen-dokumen ini terdiri atas buku atau studi pustaka hasil penelitian yang telah ada, benda-benda yang terlibat dalam suatu peristiwa pertunjukan wayang kulit seperti wayang kulit, gamelan, dan perlengkapan pertunjukan lainnya. Selain itu, dokumen juga berupa foto dan video peristiwa pertunjukan yang telah dilakukan selama ini maupun yang telah ada.

3. Analisis Data

Dalam penelitian ini seluruh data, baik data wawancara audio, video dan pustaka yang berhasil dikumpulkan dijadikan satu. Data-data yang terkeumpul kemudian akan dikelompokkan menjadi beberapa kategori. Dengan menganalisa data-data tersebut. Kemudian disimpulkan dalam objek penelitian. Analisa data dalam penelitian ini dilakukan secara induktif yang dimulai dari data lapangan berdasarkan fakta empiric yang kemudian dikembangkan ke dalam bentuk bangunan teoritis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Analisa data interaktif Miles dan Humberman yang terdiri dari tiga komponen ang secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (Miles,1992:16).

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemiikian rupa sehingga memudahkan penarikan simpulan atau verifikasi. Tidak semua bentuk data yang didapatkan dianalisis, data-data yang akan disajikan hanya data-data yang dianggap penting sesuai dengan pokok pembahasan. Reduksi data juga diartikan proses pemilihan atau seleksi, pemusatan, penyederhanakan dan abstraksi dari catatan lapangan. Proses data berlangsung terus menerus. Pada saat pengumpulan data berlangsung reduksi data dilakukan dengan membuat kode, memusatkan tema, menentukan batas permasalahan.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan analisis merancang deretan dan kolom-kolom sebuah matriks data kualitatif dan menentukan jenis dari bentuk data yang dimasukkan ke dalam kotak-kotak matriks. Dalam penelitian ini, penyajian data disusun secara informatif dari sistematis dalam bentuk deskriptif-naratif yang berdasarkan pada teori dengan disertai dengan argumen-argumen. Melalui penyajian data inilah selanjutnya akan kesimpulan dan verifikasi.

c. Penarikan Kesimpulan

Mulai dari awal pengumpulan data, peneliti berusaha memahami apa arti dari berbagai hal yang ditemukan dengan mulai melakukan pencatatan peraturan, pola-pola, pernyataan-pernyataan, arahan dan sebab akibat. Berbagai hal tersebut perlu diperhatikan dengan sebaik-baiknya, namun tetap bersikap terbuka. Penarikan simpulan dan verifikasi adalah tinjauan atau pemeriksaan ulang terhadap catatan-catatan lapangan dengan maksud untuk menguji kebenaran dan validitas makna yang muncul di lokasi penelitian. Setelah memiliki landasan yang kuat, simpulan dapat disusun lebih rinci dan utuh. Dalam penarikan kesimpulan harus didasarkan pada reduksi data dan sajian data. Jika dalam penarikan kesimpulan masih terdapat kekurangan data, maka peneliti harus mencari kembali data yang telah direduksi. Apabila data sudah tidak ditemukan, maka peneliti kembali melakukan pengumpulan data untuk melengkapi kekurangan data.

d. Keabsahan Data

Menguji keabsahan data penelitian, peneliti menggunakan Teknik Triangulasi Data. Triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data yang

memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Meleong, 2007:330). Nasution juga menambahkan triangulasi adalah Teknik pemeriksaan kebenaran suatu data dengan cara membandingkannya dengan data yang diperoleh dari sumber lain. Triangulasi bukan sekedar menguji kebenaran data dan bukan untuk mengumpulkan berbagai ragam data, melainkan juga suatu usaha untuk melihat dengan lebih tajam hubungan antara berbagai data agar mencegah kesalahan dalam analisis data. Selain itu dalam triangulasi dapat ditemukan perbedaan informasi yang justru dapat merangsang pemikiran yang lebih mendalam (Nasution, 2009:32).

Adanya narasumber dan observasi lapangan, dokumentasi, landasan teori, berbagai studi kepustakaan dan website dalam penelitian ini, tidak lain adalah menerapkan teknik triangulasi data. Begitu juga dalam data wawancara dan observasi, melalui berbagai teknik yang diterapkan dalam proses ini juga menerapkan Teknik triangulasi. Dalam hal analisis penulis juga akan menyertakan dokumen-dokumen pendapat-pendapat, maupun acuan dari berbagai sumber yang akan dikolaborasikan dengan data dari lapangan untuk meningkatkan kredibilitas data.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini menuliskan berbagai hasil capaiannya yang tersusun dalam sistematika seperti berikut ini:

BAB I Pendahuluan yang berisi tentang konseptualisasi logika peneliti dalam mengembangkan substansi penelitian. Pada bab ini disampaikan beberapa sub-bab penting terkait: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Konseptual, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Komunikasi Musikal Antara *Dalang* Dengan *Pengrawit*
 Bab ini berkedudukan memberikan dasar pengetahuan tentang yang memperjelas pemahaman mengenai objek material penelitian yaitu tentang komunikasi musik dalam pertunjukan wayang kulit. Hal dasar yang dianggap penting untuk dijelaskan dalam bab ini antara lain adalah A. *Repertoar Gendhing* 1. Meminta *Gendhing* 2. Pengaturan *Gendhing*: a. *Irama Gendhing* b. *Laya Gendhing* c. *Balungan Gendhing* d. *Tabuh* 3. Menghentikan *Gendhing* B. *Sajian Wayang Kulit* a. *Pergantian Pathet* b. *Solah Wayang* c. *Tanceban Wayang* d. *Bedholan Wayang* e. *Sabetan Wayang* f. *Entas-Entasan Wayang*.

BAB III Media Interaksi Antara *Dalang* dengan *Pengrawit*
 Pada bab ini disampaikan tentang hal-hal apa saja yang menjadi media penyampaian pesan *dalang* terhadap *pengrawit*, dan seperti apa proses penyampaian pesan *dalang*

terhadap *pengrawit*. Adapun beberapa penjelasan yang disampaikan antara lain A. *Keprak* B. *Gedhog Kayu* C. *Cempala* D. *Kombangan* E. *Sasmita*. F. *Kotak Wayang*.

BAB IV Peran Interaksi dan Komunikasi Musikal dalam Pertunjukan Wayang Kulit

Substansi pokok yang dikembangkan dalam bab ini tertuju pada upaya penjabaran rumusan masalah kedua dan ketiga. Dalam bab ini menjelaskan tentang A. Proses Interaksi dan Komunikasi. B. Harmoni/ Artistik Pertunjukan.

BAB V Penutup

Berisi tentang simpulan rangkuman jawaban atas rumusan masalah peneliti, dan saran.

BAB II

KOMUNIKASI MUSIKAL ANTARA DALANG DENGAN PENGRAWIT

Pertunjukan wayang kulit merupakan sebuah kesenian tradisional Jawa yang terbangun melalui seni *pedalangan* dan seni *karawitan*, keduanya merupakan medium atau unsur yang tidak dapat dipisahkan. Pengertian interaksi merupakan sebuah peristiwa atau fenomena interaksi antar pelaku dalam pertunjukan, dan komunikasi musikal ialah sebuah fenomena komunikasi pengiriman makna, maksud dan pesan antar pelaku dalam pertunjukan dengan menggunakan media untuk menghasilkan respon berupa aksi dan reaksi tertentu. Melalui kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pertunjukan wayang kulit terdapat interaksi maupun komunikasi musikal yang saling membantu untuk membangun sebuah hubungan pertunjukan wayang kulit dengan tujuan menghasilkan kesan artistik dan harmonis.

Pesan yang dimaksud dalam pertunjukan wayang kulit tidak hanya sekedar pesan percakapan atau obrolan biasa. Santoso (2012:158-159) menyatakan bahwa masyarakat gamelan sangat faham terhadap nilai-nilai itu karena mereka mendapatkannya dari berinteraksi dengan anggota masyarakat selama bersosialisasi. Lebih-lebih mereka juga dapat mendengarkan kembali melalui pertunjukan gamelan yang diadakan oleh masyarakat secara terus menerus. Mereka mendapatkan gema kandungan nilai sosial yang merupakan perwujudan berbagai macam ide dan gagasan dalam dirinya. Hal inilah yang dinantikan didalam pertunjukan untuk memperkuat sikap mereka dalam menghadapi hari depannya serta menjaga keseimbangan dengan anggota masyarakat lainnya. Dalam

konteksi ini cita-cita, harapan, impian, ide-ide masa depan tampak dalam wujud imajinasi nyata seperti halnya pengalaman dalam kehidupan sebenarnya.

Melalui pemaparan tersebut secara garis besar interaksi dalam masyarakat sama halnya seperti interaksi dan komunikasi musikal yang terjadi dalam pertunjukan wayang kulit. Interaksi tersebut menjadi suatu unsur yang terpenting dalam mengkontruksi hubungan antar pelaku dalam pertunjukan wayang kulit. Dalam konteks ini sebuah cita-cita, harapan, impian dan ide-ide merupakan sebuah pesan yang terbungkus dalam aransement (*garapan*) yang nantinya berfungsi sebagai pondasi didalam pertunjukan wayang kulit.

Hubungan komunikasi antara *dalang* dengan *pengrawit* merupakan salah satu syarat kesuksesan pertunjukan wayang kulit. Secara mengerucut, kesuksesan tersebut karena adanya faktor yang sedang mereka interaksikan atau komunikasikan baik antara komunikator dengan komunikan. Sebuah pesan yang terkandung dalam komunikasi itu sendiri menyangkut ide, konsep dan gagasan musikal dalam sebuah pertunjukan. Pembahasan mengenai ide, konsep dan gagasan musikal dalam pertunjukan wayang kulit menjadi suatu hal penting untuk diketahui, karena mengetahui sebuah pesan sama dengan mengetahui apa yang mereka bangun/kontruksi dalam setiap adegan perrtunjukan wayang kulit.

Pesan yang dimaksud dalam proses interaksi dan komunikasi musikal ialah suatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Dalam pelaksanaannya, seorang *dalang* berperan sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan baik berbentuk verbal maupun nonverbal

melalui media, *pengrawit* berperan sebagai komunikan atau penerima pesan yang selanjutnya merespon pesan tersebut. Memperjelas maksud penjelasan tersebut, didalam pertunjukan wayang kulit terdapat beberapa hal yang dikomunikasikan antara *dalang* dengan *pengrawit*. Berikut merupakan bentuk-bentuk yang dikomunikasikan maupun diinteraksikan khususnya dalam pertunjukan wayang kulit, antara lain sebagai berikut:

A. Repertoar *Gendhing*

1. Permainan *Gendhing*

Proses memainkan atau meminta *gendhing* lebih mengutamakan dan menggunakan komunikasi secara verbal. Komunikasi secara verbal dianggap paling mudah untuk dilakukan dalam berinteraksi maupun berkomunikasi dengan orang lain. Sebuah cara yang sering digunakan dalam proses meminta dan memainkan *gendhing* ada dua macam, yaitu dengan menggunakan kalimat biasa yang bersifat perintah dan *sasmita lisan* (kalimat bermakna tertentu).

Permintaan yang dinyatakan oleh *dalang* secara langsung tidak dalam bentuk sandi. Ini dilakukan dengan cara mengatakan secara *lisan gendhing* yang dikehendaki oleh *dalang* untuk dimainkan oleh para *panjak*. Misalnya, untuk dimainkannya *ketawang Kinanthi Sandhung*, *dalang* mengatakan: '*Cobi dipun gelar Ketawang Kinanthi Sandhung*', yang artinya '*coba dimainkan Ketawang Kinanthi Sandhung*'. (Bram Palgunadi, 2002:75).

Komunikasi semacam itu merupakan komunikasi perintah yang bersifat langsung. Melalui kutipan diatas, pernyataan tersebut merupakan sebuah contoh konkrit untuk mengetahui bagaimana komunikasi tersebut

berlangsung. *Dalang* sering menggunakan kalimat seperti kutipan namun dengan kalimat yang berbeda, kalimat tersebut berfungsi untuk meminta sebuah sajian *gendhing* kepada *pengrawit* dari permintaan penonton ataupun dari dirinya sendiri. Melalui kalimat biasa sekelompok *pengrawit* lebih mengetahui maksud atau pesan yang disampaikan oleh seorang *dalang* *dalang*, dikarenakan pesan yang dikirim oleh komunikator yang tidak lain adalah *dalang* lebih ingin memperjelas sajian *gendhing* apa yang diinginkan.

Sasmita lisan yaitu suatu sandi yang diutarakan oleh *dalang* secara lisan. *Sasmita lisan* ini biasanya berbentuk suatu kalimat bermakna tertentu yang berfungsi sebagai tanda bagi para *panjak* untuk memainkan suatu *gendhing* tertentu. Misalnya, untuk dimainkannya *gendhing perkutut manggung*, digunakan *sasmita lesan* yang berbunyi: 'Kadya peksi munya ing gegantung', yang artinya 'Bagaikan burung yang berkicau di dalam sangkarnya'. (Bram Palgunadi, 2002:75).

Melalui penjelasan tersebut, sebuah kutipan diatas merupakan contoh ke dua yang sering digunakan dalam pertunjukan wayang kulit. Perbedaan antara keduanya terletak pada cara memerintah secara langsung maupun tidak langsung. *Sasmita lisan* merupakan kalimat perintah yang bersifat tidak langsung, dengan menggunakan nyayian *gendhing* yang berperan sebagai media atau simbol dalam berinteraksi. Kesulitan penggunaan *sasmita lisan* bagi para *pengrawit* ialah secara tidak langsung kelompok *pengrawit* dituntut harus hafal *gendhing* apa yang dimaksud atau diinginkan oleh seorang *dalang* melalui *sasmita lisan*. Penambahan pola instrument, tanda atau aba-aba yang sering digunakan setelah akhir penggunaan *sasmita lisan* dan kalimat *gendhing* adalah instrument *gedhog* atau *keprak*, dengan tujuan mempertegas maupun memperjelas pesan

dalam jalannya pertunjukan wayang kulit. Dalam meminta dan memulai sebuah *gendhing*, seorang dalang menggunakan beberapa pola *gedhogkan* dan *keprakan* antara lain sebagai berikut: *gedhogkan* meliputi: *gedhogkan lamba*, *gedhogkan geter*, *gedhogkan rangkap*. *keprakkan* meliputi: *keprakkan lamba*, dan *keprakan rangkep*.

2. Pengaturan *Gendhing*

Soetarno (2005:85), menjelaskan bahwa fungsi *gendhing* dalam pertunjukan wayang adalah untuk menguatkan suasana yang dibutuhkan dalam adegan, serta untuk memberikan rasa tertentu terhadap karakter tokoh yang ditampilkan, sehingga diharapkan dapat mendukung esensi *lakon* yang ditimbulkan dari rasa musikal serta dapat mendukung suasana dalam adegan pertunjukan wayang kulit.

Pengaturan *irama*, *laya*, *tabuh* atau *garap* menggunakan *gedhog*. Cara ini merupakan yang paling banyak digunakan *dalang*. Hampir semua perintah *garap gendhing* yaitu perintah untuk melakukan perpindahan *gendhing* dan perubahan *irama*, *laya* dan *tabuh* bias menggunakan *gedhog* (Bram Palgunadi, 2002:77).

Pertukaran peran inilah yang dianggap sebagai penciri utama terhadap proses komunikasi yang sedang berlangsung. Suatu saat satu kelompok dapat bertindak sebagai pengirim informasi disebut komunikator dan pada saat yang lain bisa sebagai penerima pesan yang disebut komunikan, demikian juga sebaliknya. Proses tersebut terjadi terus menerus dan berulang-ulang sehingga kedua belah pihak dapat menyampaikan dan menerima pesan untuk menerima pesan secara utuh Santoso (2012:51-52).

Melalui pernyataan tersebut, dalam pertunjukan wayang kulit sebuah *gendhing* tersusun atas struktur yang menjadikannya sebuah *sajian repertoar gendhing*. Pola *repertoar gendhing* didalam *karawitan pakeliran* mempunyai beberapa unsur yang terdiri atas *irama*, *laya*, dan *tabuh*. Masing-masing unsur tersebut memiliki peran dan fungsi dalam menghasilkan kesan estetik jalannya pertunjukan wayang kulit. Seorang *dalang* selaku pemimpin dalam pertunjukan dituntut harus mampu mengkordinasi pengaturan *gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran*. Kelompok *pengrawit* yang bertugas sebagai pengiring terkadang mempunyai wewenang untuk mengatur jalannya *gendhing* jika *dalang* tidak dapat memberikan tanda atau pesan yang dikarenakan faktor tertentu mengenai *gendhing* yang sedang dimainkan. Pengaturan *gendhing* yang dimainkan oleh *karawitan pakeliran* dalam pertunjukan wayang kulit antara lain meliputi *Irama gendhing*, *Laya gendhing*, *Balungan gendhing* dan *Tabuh*. Masing-masing penjelasan pengaturan *gendhing* dalam pertunjukan wayang kulit antara lain sebagai berikut:

a. Irama Gendhing

Dalam pertunjukan wayang kulit setiap adegan dalam cerita diiringi dengan berbagai bentuk *iringan gendhing* yang dilakukan oleh *pengrawit* guna mendukung adegan *lakon* dalam pertunjukannya. Hal tersebut tidak lepas dari adanya sebuah *irama* atau *wirama* dalam pola permainan *karawitan pakeliran*. *Irama* atau *wirama* dalam pengertian *karawitan* merupakan perubahan kecepatan *sabetan* (pukulan) *balungan* dalam permainan *karawitan*. Fungsi utama sebuah *irama* atau *wirama* dalam pertunjukan wayang kulit mengandung dua fungsi, yaitu meliputi fungsi dalam *karawitan pakeliran* dan fungsi untuk *sajian wayang kulit*. Fungsi *irama*

dalam *karawitan pakeliran* ialah untuk memberikan kesan tertentu terhadap *repertoar gendhing* yang disajikan atau dimainkan, dan fungsi *irama* dalam *sajian wayang kulit* adalah untuk memperkuat karakter tokoh wayang kulit dan menghasilkan kesan tertentu terhadap suasana adegan *lakon* dalam pertunjukan wayang kulit.

Tanda atau aba-aba yang digunakan untuk mengatur sebuah *irama*, seorang *dalang* sering menggunakan *gedhogkan* yang meliputi; *gedhogkan lamba*, *gedhogkan geter*, *gedhogkan rangkap*. *keprakkan* meliputi; *keprakkan lamba*, dan yang terakhir adalah *keprakan rangkep*. Selain itu terkadang seorang *dalang* menggunakan *sasmita* yang berbentuk *sasmita tembang*, *sasmita ujaran/kanda*. Melalui penjelasan tersebut, bentuk-bentuk sebuah *irama gendhing* yang biasa digunakan oleh kelompok *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit antara lain sebagai berikut:

1) *Irama Lancar*

Irama lancar moda ini mempunyai perbandingan jumlah pukulan antara *ricikan balungan* dengan *ricikan saron penerus* 1:1 atau dilambangkan dengan tanda 1/1. Artinya untuk setiap 1 *sabetan ricikan balungan* diisi dengan 1 *sabetan ricikan saron penerus*¹. *Irama lancar* dalam sebuah *repertoar gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit sering digunakan dalam bentuk *gendhing alit*.

2) *Irama Tanggung*

Irama tanggung moda ini mempunyai perbandingan jumlah pukulan antara *ricikan balungan* dengan *ricikan saron penerus* 1:2 atau dilambangkan dengan tanda ½. Artinya untuk setiap satu *sabetan balungan*, diisi dengan 2

¹ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 586

sabetan pukulan *ricikan saron penerus*². *Irama tanggung* dalam sebuah *repertoar gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit sering digunakan dalam bentuk *gendhing alit* dan bentuk *gendhing ageng*.

3) *Irama Dadi*

Irama dadi moda ini mempunyai perbandingan jumlah pukulan antara *ricikan balungan* dengan *ricikan saron penerus* 1:4 atau dilambangkan dengan tanda $\frac{1}{4}$. Artinya untuk setiap satu *sabetan* pukulan *balungan*, diisi dengan 4 *sabetan* pukulan *saron penerus*³. *Irama dadi* dalam sebuah *repertoar gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit sering digunakan dalam bentuk *gendhing ageng*.

4) *Irama Wiled*

Irama wiled moda ini memiliki perbandingan jumlah pukulan *balungan* antara *ricikan balungan* dengan *ricikan saron penerus* 1:8 atau dilambangkan dengan tanda $\frac{1}{8}$. Artinya untuk setiap 1 *sabetan* pukulan *balungan*, diisi dengan 8 *sabetan* pukulan *ricikan saron penerus*. *Irama wiled* ini sering disebut *irama ciblon*⁴. *Irama wiled* dalam sebuah *repertoar gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit sering digunakan dalam bentuk *gendhing ageng*.

5) *Irama Rangkep*

Irama rangkep mempunyai perbandingan jumlah pukulan antara *ricikan balungan* dengan *ricikan saron penerus* 1:16 atau dilambangkan dengan tanda $\frac{1}{16}$. Artinya untuk setiap 1 *sabetan balungan*, diisi dengan 16 *sabetan* pukulan *saron penerus*. Moda ini sering juga disebut *irama wiled*

² Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 586

³ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 586

⁴ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 586

*rangkep*⁵. *Irama rangkep* dalam sebuah *repertoar gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit sering digunakan dalam *gendhing* yang menggunakan *kendhang ciblon* atau berbentuk *gendhing ageng*.

6) *Irama Seseg*

Irama seseg, *irama gropak* moda ini mempunyai perbandingan jumlah pukulan antara *ricikan balungan* dengan *ricikan saron penerus*, dengan perbandingan sebanyak 2:1 atau dilambangkan dengan tanda 2/1. Artinya, untuk setiap 2 *sabetan* pukulan *ricikan balungan*, diisi dengan 1 *sabetan* pukulan *ricikan saron penerus*⁶. *Irama seseg* dalam *repertoar gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit sering digunakan untuk menghentikan jalannya sebuah *gendhing* atau *suwuk* dalam *gendhing karawitan*.

b. *Laya Gendhing*

Laya dalam dunia *karawitan*, sebenarnya tidak jauh berbeda dengan *irama* atau *wirama*. Perbedaan *laya* dan *irama* adalah *laya* merupakan perubahan tingkat kecepatan dalam permainan *gendhing* kelompok *karawitan*, dan *irama* merupakan perubahan kerapatan bunyi atau pukulan bunyi dalam permainan *karawitan* yang terkandung dalam sebuah *gendhing*. Fungsi *laya* dalam pertunjukan wayang kulit pada umumnya mempunyai dua fungsi, meliputi fungsi *laya* untuk *karawitan pakeliran* dan fungsi *laya* untuk *sajian wayang kulit*. Fungsi *laya* dalam *repertoar gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* adalah untuk mempercepat atau memperlambat sebuah *sajian repertoar gendhing* yang dimainkan dalam

⁵ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 587

⁶ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 585-586

pertunjukan wayang kulit. Fungsi *laya gendhing* dalam *sajian wayang kulit* adalah untuk memperkuat karakter tokoh wayang yang ditampilkan dan memberikan kesan tertentu pada suasana dan adegan adegan yang disajikan dalam *lakon* pertunjukan wayang kulit.

Tanda atau aba-aba yang digunakan untuk mengatur sebuah *laya* seorang *dalang* sering menggunakan *gedhogkan* meliputi; *gedhogkan lamba*, *gedhogkan geter*, *gedhogkan rangkap*. *keprakkan* meliputi; *keprakkan lamba*, *keprakan rangkep*. Penjelasan mengenai bentuk-bentuk *laya* yang terdapat dalam permainan *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit antara lain sebagai berikut:

1) *Laya Tamban*

Laya tamban atau *irama tamban* adalah permainan *ricikan gamelan* yang dilakukan dengan kecepatan relatif rendah (Bram Palgunadi, 2002:587). *Laya tamban* dalam *repertoar gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit sering digunakan dalam memainkan pola *gendhing ageng* maupun *gendhing alit*.

2) *Laya Tanggung*

Laya tanggung atau *irama tanggung* adalah permainan *ricikan gamelan* yang dilakukan dengan kecepatan relatif sedang. Terkadang *irama/laya tanggung* juga disebut *laya/irama sedheng* (Bram Palgunadi, 2002:587). *Laya tanggung* dalam *repertoar gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit sering digunakan dalam memainkan pola atau bentuk *gendhing alit* dan *gendhing ageng*.

3) *Laya Seseg*

Laya seseg atau *irama seseg* adalah permainan *ricikan gamelan* yang dilakukan dengan kecepatan relatif cepat (Bram Palgunadi, 2002:587). *Laya*

seseg dalam *repertoar gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit sering digunakan dalam memainkan pola dengan bentuk *gendhing alit*, bentuk *gendhing ageng* dan bentuk *gendhing wayangan*.

4) *Laya Kosek Wayangan Alus*

Laya kosek wayangan alus atau *irama kosek wayangan alus* adalah permainan *ricikan gamelan* yang dilakukan dengan kecepatan relatif lebih sedikit dibanding dengan *laya/irama tanggung*. Indikasi ketepatan kecepatannya adalah jika permainan *ricikan gamelan* itu cukup enak untuk dilengkapi permainan *kecer wayang* serta dikeplok *tamban* atau *keplok banyu mili*⁷. *Laya kosek wayangan* merupakan sebuah *laya* sangat dominan dalam pertunjukan wayang kulit. *Laya* tersebut digunakan *karawitan pakeliran* dalam mengiringi selama pertunjukan wayang kulit diselenggarakan.

5) *Laya Kosek Wayangan Tanggung*

Laya kosek wayangan tanggung atau *irama kosek wayangan tanggung* adalah permainan *ricikan gamelan* yang dilakukan dengan kecepatan relatif agak tinggi jika dibandingkan dengan *laya/irama tanggung* (Bram Palgunadi, 2002:588). Melalui pernyataan tersebut, *laya kosek wayangan tanggung* yang digunakan *karawitan pakeliran* dalam pertunjukan wayang kulit memiliki persamaan dengan *laya kosek wayangan*. Persamaan tersebut terletak pada peran dan fungsi yaitu sangat dominan dalam pertunjukan wayang kulit. Persamaan yang kedua ialah *laya kosek wayangan tanggung* digunakan *karawitan pakeliran* dalam mengiringi pertunjukan wayang kulit yang berfungsi untuk memperkuat, dan memberikan kesan tertentu terhadap

⁷ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 587-588

karakter tokoh wayang maupun suasana, dalam adegan *lakon* pertunjukan wayang kulit.

c. *Balungan Gendhing*

Dalam pertunjukan keberadaan sebuah struktur *balungan gendhing* sangat berpengaruh terhadap semua adegan dalam pertunjukan wayang kulit. Peralihan struktur *gendhing* menuju struktur yang lain dirasa sangat memberi kesan estetik dalam pertunjukannya, baik pada saat *karawitan pakeliran* berdiri sendiri maupun pada saat saat *karawitan pakeliran* mengiringi seorang *dalang* yang sedang memainkan wayang kulit. Perpindahan melalui bagian satu kebagian lain dari suatu *sajian gendhing* terkadang sangat dibutuhkan dalam beberapa adegan pertunjukan wayang kulit.

Fungsi *balungan gendhing* dalam pertunjukan wayang kulit ialah untuk memperjelas naik turunnya sebuah dinamika suatu adegan dalam *lakon* tertentu dan memperkuat penokohan karakter wayang yang sedang ditampilkan. Tanda atau aba-aba yang sering digunakan seorang *dalang* untuk mengatur *balungan gendhing* dalam pertunjukan wayang kulit antara lain sebagai berikut, *sasmita* yang berarti perintah meliputi; *sasmita* dalam bentuk *gedhog*, *sasmita* dalam bentuk *keprak*, *sasmita* dalam bentuk *kombangan*, *sasmita* dalam bentuk *swara*. *gedhogkan* meliputi; *gedhogkan lamba*, *gedhogkan geter*, *gedhogkan rangkap*. *keprakkan* meliputi; *keprakkan lamba*, dan *keprakan rangkep*. Penjelasan mengenai beberapa bagian struktur yang terdapat didalam *balungan gendhing* pertunjukan wayang kulit diantaranya sebagai berikut:

1) *Buka*

Permainan suatu *gendhing* (lagu) dalam *karawitan* Jawa lazim dimulai dengan ‘permainan rangkaian nada’. Dalam hal ini, *buka* atau pembuka dapat diartikan sebagai bagian yang berfungsi sebagai intro, pembuka, awal, permulaan, yang memulai, yang mengawali, permainan yang mengawali, atau yang memberi tanda awal⁸. Istilah *buka* dalam pertunjukan wayang kulit digunakan untuk penyebutan mengawali sebuah *repertoar* atau lagu *gendhing* dalam *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit. *Gendhing* tersebut meliputi bentuk *gendhing ageng* maupun bentuk *gendhing alit*.

2) *Awit*

Awit adalah bagian paling awal dari seluruh susunan *balungan gendhing*. Istilah *awit* berarti mulai (Inggris; start) atau awal. Istilah *diawiti*, mempunyai arti dimulai atau diawali. Sedangkan istilah *ngawiti* mempunyai arti memulai atau mengawali⁹. Istilah *Awit* dalam pertunjukan wayang kulit digunakan untuk penyebutan mulainya sebuah *sajian repertoar* lagu *gendhing* yang disajikan *karawitan pakeliran* dalam pertunjukan wayang kulit.

3) *Merong*

Merong adalah suatu bagian dari *balungan gendhing* (kerangka lagu) yang merupakan rangkaian perantara (Inggris; *transition section*) antara bagian *buka* dengan bagian *balungan gendhing* yang sudah dalam bentuk jadi. Istilah *merong* mempunyai pengertian belum jadi, masih berantakan, belum rapi, belum teratur, masih acak-acakan (Inggris; *unfinal form*,

⁸ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 556

⁹ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 561

unfinished form)¹⁰. Istilah *merong* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan istilah yang sering digunakan untuk penyebutan bagian jembatan atau transisi sebuah *gendhing karawitan pakeliran* dalam pertunjukan wayang kulit.

4) *Dadi*

Istilah *dadi* atau *dados* mempunyai arti jadi, selesai, sudah selesai dibangun, sudah berdiri, sudah dibangun atau sudah berbentuk akhir (inggris; final form, finished form). Istilah *dadi* atau *dados* dalam *karawitan jawa* umumnya digunakan untuk menyebut beberapa hal¹¹, misalnya; *gendhing dadi*, *irama dadi* dan *garap dadi*. Istilah *Dadi* dalam pertunjukan wayang kulit digunakan untuk menyebut sebuah *gendhing* setelah mengalami *minggah* atau naiknya level yang lebih tinggi dalam struktur *gendhing karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit.

5) *Minggah*

Istilah *minggah*, dalam *karawitan jawa*, mempunyai arti naik, menaiki, menuju tempat yang lebih tinggi, atau mengubah level. Dalam pengertian yang sifatnya lebih teknis, istilah *minggah* dapat diartikan sebagai pindah, berpindah, dilanjutkan, diteruskan, atau diganti¹². *Minggah* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk penyebutan naiknya level sebuah struktur *gendhing* dalam *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit.

6) *Ompak*

Ompak, *umpak*, *umpak-umpakan*, atau *ompak-ompakan* adalah bagian dari *balungan gendhing* yang berperan sebagai ‘bagian perantara’ (bagian

¹⁰ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 562

¹¹ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 563

¹² Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 564

transisi, inggris; transition section). Di beberapa daerah, istilah *ompak* sering disetarakan dengan istilah *ompak*. Istilah *ompak* pada dasarnya berarti ganjal, penopang, atau pendukung¹³. *Ompak* dalam pertunjukan wayang kulit tidak jauh berbeda dengan *merong*, kedua istilah tersebut digunakan untuk penyebutan bagian transisi atau jembatan dalam struktur *gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit.

7) *Ngelik*

Istilah *ngelik* bisa diartikan sebagai tinggi, bernada tinggi, atau mempunyai suara yang bernada tinggi. Dalam penggunaannya, istilah *ngelik* ini kira-kira setara dengan istilah 'refrein' pada lagu barat¹⁴. *Ngelik* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut naiknya sebuah *balungan gendhing* yang lebih tinggi dalam struktur *gendhing* sebelumnya yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit.

8) *Suwuk*

Istilah *suwuk* (bukan *suwukan*) dapat disrtikan sebagai berhenti (Inggris: *stop*) atau berakhir. Sedangkan istilah *disuwukan* berarti diberhentikan atau diakhiri. Istilah ini digunakan untuk mengghentikan atau mengakhiri permainan suatu *gendhing*¹⁵. Beberapa bentuk *suwuk* dalam *karawitan pakeliran* antara lain meliputi: *suwuk luruh*, *suwuk gropak*, *suwuk brubuh*. Istilah *suwuk* dalam pertunjukan wayang kulit digunakan untuk menyebut akhir atau selesainya *repertoar gendhing alit* maupun *gendhing ageng* dalam *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit.

¹³ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 566

¹⁴ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 567

¹⁵ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 568

9) *Ndheg-Ndhegan*

Istilah *ndheg-ndhegan*, atau *andheg-andhegan*, *endheg-endhegan* adalah suatu 'pemberhentian sementara' permainan *gamelan* pada suatu tempat kedudukan tertentu dalam *balungan gendhing*. Di kalangan para *panjak* tempat kedudukan untuk melakukan pemberhentian sementara ini juga di sering disebut '*ngepos*'¹⁶. *Ndheg-ndhegan* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut berhentinya sebuah bagian dalam struktur *gendhing* yang disajikan melalui *karawitan pakeliran* dan memulai kembali *gendhing* tersebut.

10) *Mlebu*

Pengertian *mlebu* merupakan sebuah istilah yang sering digunakan dalam dunia *karawitan*. *Mlebu* sebenarnya mempunyai arti kembali memainkan setelah berhenti karena sengaja dihentikan. Istilah *mlebu* sering kita jumpai dalam pola *gendhing alit*. Perbedaan istilah *mlebu* dengan *awit* dalam pelaksanaannya terletak pada fungsi dari masing-masing Istilah. *Mlebu* dalam pertunjukan wayang kulit pada dasarnya merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut kembali bermainnya sebuah struktur *gendhing* setelah mengalami berhenti sejenak atau *ndheg-ndhegan*, dan *awit* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut mulainya *repertoar gendhing* dalam *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit.

d. *Tabuh*

Pengertian *tabuh* dunia *karawitan* merupakan tingkatan keras lembutnya cara dalam memainkan atau memukul dalam instrumen *gamelan*. Mengetahui *tabuh*, sebuah rasa yang diciptakan atau dihasilkan melalui suatu *gendhing* akan sangat berpengaruh terhadap penokohan dan

¹⁶ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 569

suasana dalam pertunjukan wayang kulit. *Tabuh* dalam permainan *karawitan pakeliran* sebenarnya mempunyai pengaruh yang besar terhadap pertunjukan wayang kulit. Melalui *tabuh luruh*, *sirep*, *tanggung* dan *sora*, sebuah *gendhing* akan mampu membuat dimensi pertunjukan yang lebih kuat. Unsur sebuah dinamika naik turunnya tingkat kekerasan pukulan *gamelan* akan sangat berpengaruh terhadap semua adegan pertunjukan wayang kulit.

Tanda atau aba-aba yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit *dalang* untuk mengatur sebuah tingkat kekerasan pukulan adalah *sasmita* yang berarti perintah meliputi; *sasmita* dalam bentuk *kombangan*, *sasmita* dalam bentuk *swara*. *gedhogkan meliputi*; *gedhogkan lamba*, *gedhogkan geter*, *gedhogkan rangkap*. *keprakkan meliputi*; *keprakkan lamba*, *keprakan rangkep*. Penjelasan mengenai macam-macam bentuk *tabuh* yang sering digunakan dalam *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit adalah sebagai berikut:

1) *Tabuh Luruh*

Tabuh luruh adalah permainan *gamelan* yang dilakukan dengan tingkat kekerasan suara cukup rendah (Bram Palgunadi, 2002:584). *Tabuh luruh* dalam *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit digunakan atau berfungsi untuk mengiringi adegan tertentu dengan memainkan *gendhing* yang berbentuk, *ladrang*, *ketawang*, dan *gendhing ageng* lainnya.

2) *Tabuh Sirep*

Tabuh sirep adalah permainan *gamelan* yang dilaksanakan dengan tingkat kekerasan suara sangat rendah atau sangat pelan (Bram Palgunadi, 2002:584). *Tabuh luruh* dalam *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit digunakan baik *gendhing* berbentuk *alit* maupun *gendhing*

ageng. Istilah *tabuh sirep* mempunyai beberapa fungsi untuk memperkuat atau memberikan kesan tertentu didalam adegan suasana *lakon* yang dimainkan atau karakter tokoh wayang yang ditampilkan.

3) *Tabuh Tanggung*

Tabuh tanggung adalah permainan *gamelan* yang dilaksanakan dengan tingkat kekerasan suara sedang (Bram Palgunadi, 2002:584). *Tabuh tanggung* dalam pertunjukan wayang kulit digunakan untuk mengiringi adegan tertentu baik adegan suasana alur *lakon* pertunjukan wayang kulit maupun memperkuat penokohan karakter wayang. Istilah *tabuh tanggung* dalam *karawitan pakeliran* merupakan istilah digunakan dalam memainkan *repertoar gendhing ageng* maupun *gendhing alit*.

4) *Tabuh Sora*

Tabuh Sora adalah permainan *gamelan* yang dilaksanakan dengan tingkat kekerasan suara sangat tinggi atau sangat keras (Bram Palgunadi, 2002:585). *Tabuh sora* dalam pertunjukan wayang kulit digunakan dalam adegan suasana tertentu dan mengiringi karakter tokoh wayang yang disajikan biasa melalui *karawitan pakeliran* pertunjukan wayang kulit.

3. Menghentikan *Gendhing*

Permainan *gendhing* yang sedang berlangsung biasanya dihentikan dengan cara sedikit mempercepat *laya* terlebih dahulu selama beberapa saat kemudian dilakukan proses penghentian. Proses mempercepat *laya* permainan *gendhing* ini biasanya dilakukan oleh pemain *ricikan kendhang* setelah menerima perintah dari *dalang* dalam bentuk bunyi *ricikan gedhog* dalam pola yang sangat khas. Beberapa pola *gendhing* tertentu umumnya

mempunyai tempat atau kedudukan tertentu untuk memulai proses mempercepat *laya* (Bram Palgunadi, 2002:78).

Suwuk dalam pertunjukan wayang kulit merupakan tanda, aba-aba atau istilah yang merupakan akhir dari *repertoar gendhing* dalam *karawitan pakeliran*. Dalam pertunjukan wayang kulit, mulainya sebuah *repertoar gendhing* pasti mempunyai akhir dalam *gendhing* tersebut. Tanda atau aba-aba yang diberikan oleh seorang *dalang* selaku pemimpin pertunjukan wayang kulit kepada kelompok *pengrawit* untuk memberhentikan sebuah *gendhing* antara lain sebagai berikut, meliputi; *keprakan*, *dhogdhogan*, *sasmita*, dan *kombangan*.

B. Sajian Wayang Kulit

1. Pergantian *Pathet*

Kalangan *pedalangan* sewajarnya menyadari dan mengakui bahwa *pathet* merupakan konsep yang berlaku dalam dunia *karawitan*. Pertunjukan wayang dengan susunan pembabakan *pathet nem*, *sanga*, dan *manyura* ada indikasi pengaruh penyajian *karawitan* atau *klenengan* pada malam hari¹⁷. *Pathet* dalam pertunjukan wayang kulit pada dasarnya merupakan sebuah konsep yang terbentuk melalui adanya cerita, suasana adegan dan karakter tokoh wayang. *Pathet* sendiri terbagi atas tiga bentuk *pathet* dalam alur cerita *lakon* pertunjukan wayang kulit, antara lain meliputi; *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*.

Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato (2007:85-86) Penyajian *gendhing-gendhing* secara berurutan dari *pathet nem*, *sanga*, dan

¹⁷ Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato. *Teori Pedhalangan Bunga Rampai Elemen-Elemen Dasar Pakeliran*, 2007 hal 85

manyura itu membentuk alur dramatik musikal semakin menanjak. Jika dibuat grafik, *gendhing-gendhing pathet nem* pada posisi yang paling rendah, *pathet* yang lebih tengah, sedangkan *gendhing-gendhing pathet manyura* menduduki tempat tertinggi. Kesan menanjaknya dramatik musikal ini terkait dengan usaha mendukung alur dramatik *lakon*. Selain itu alur dramatik musikal sendiri terbentuk karena adanya pengaruh timbal balik dengan unsur *garap pakeliran* lain seperti *sabet* dan *catur*. Hubungan timbal balik antar unsur-unsur *pakeliran* itulah yang membentuk alur dramatik *lakon*.

Kehadiran *pathet* dalam *pedalangan* tidak hanya terkait dengan makna simbolis dan sistem pembagian waktu pertunjukan, tetapi lebih bergayut dengan aspek artistik pertunjukan wayang. Aspek artistik ini antara lain berhubungan dengan alur dramatik *lakon* yang terbentuk dari kesatuan *garap* unsur-unsur *pakeliran* meliputi *karawitan*, *catur narasi* atau dialog, serta *sabet* atau gerak wayang. (Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato, 2007:85).

Pertunjukan yang dibawakan *dalang* pada dasarnya memiliki pembagian plot atau lebih dikenal dengan istilah *pathet* dalam dunia *pedalangan*. Hal tersebut tidak luput dari peran penting seorang *dalang* dalam mengatur jalannya *sajian wayang kulit* dan *karawitan pakeliran* selama pertunjukan itu berlangsung. Pergantian babak atau *pathet* dari awal pertunjukan sampai akhir pertunjukan memiliki bagian transisi yang dimana seorang *dalang* memberikan tanda atau aba-aba berbentuk verbal maupun non verbal kepada *pengrawit*. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan pesan bahwa akan melakukan pergantian *pathet* ke *pathet* selanjutnya.

Komunikasi secara verbal diwakili oleh *sasmita lisan* dan *kombangan*, lalu komunikasi non verbal dengan memainkan *gedhog* dan *keprak* dalam pelaksanaannya. Tanda atau aba-aba yang sering digunakan untuk pergantian *pathet* dalam pertunjukan wayang kulit adalah *sasmita* yang berarti perintah meliputi; *sasmita* dalam bentuk *gedhog*, *sasmita* dalam bentuk *keprak*, *sasmita* dalam bentuk *kombangan*, *sasmita* dalam bentuk *swara*. *gedhogkan* meliputi; *gedhogkan lamba*, *gedhogkan geter*, *gedhogkan rangkap*. *keprakkan* meliputi; *keprakkan lamba*, dan *keprakan rangkep*.

Proses pengiriman pesan melalui media tersebut pada umumnya seorang *dalang* akan diiringi dengan *grimmingan* instrumen *gender* dan *rebab*. Fungsi instrument *gender* dan *rebab* dalam hal ini memiliki tugas dan peran untuk memberitahu kepada seorang *dalang* agar *dalang* mengetahui *laras* yang digunakan (tidak salah nada), selain itu untuk mengiringi seorang *dalang* dalam melakukan *kombangan* atau *sasmita* dalam pertunjukan wayang kulit. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing *pathet* yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit, antara lain sebagai berikut:

a. Babak *Pathet Nem*

Babak *pathet nem* merupakan babak awal dari sebuah pertunjukan wayang kulit. *Laras gamelan* yang digunakan pada babak *pathet nem* adalah *laras slendro pathet nem* dan *pelog pathet lima*. Solichin dan tim (2017:232) *Pethet nem* melambangkan keadaan jiwa masih dalam tahap belum matang. Sebagai mana siklus kejiwaan manusia pada tahap awal, maka tindakan satria atau raja masih dipengaruhi oleh nafsu dan kurang terkendali. Melalui penjelasan tersebut, pertunjukan wayang kulit pada babak *nem* secara *lakon* atau alur cerita belum sempurna, faktor tersebut dikarenakan pada

babak *nem* merupakan sebuah babak paling awal cerita yang masih pada tahap pengenalan *lakon* dalam pertunjukan wayang kulit.

b. Babak *Pathet Sanga*

Babak *pathet sanga* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan babak waktu tengah pertunjukan. *Laras* yang digunakan dalam *pathet sanga* menggunakan *laras slendro pathet sanga* atau *laras pelog pathet nem*. Solichin dan tim (2017:241) *Pathet sanga* melambangkan jiwa yang mengalami disharmoni karena perkembangannya mengalami ketegangan. Tahap ini menggambarkan seorang satria yang mengalami ketegangan jiwa dan konflik batin dalam dirinya. Pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada babak *pathet sanga* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan sebuah babak pertengahan yang sudah terlihat alur cerita *lakon* yang bawakan. Dalam babak *pathet sanga* juga puncak konflik atau permasalahan dalam alur *lakon* pertunjukan wayang kulit sudah terlihat.

c. Babak *Pathet Manyura*

Babak *pathet manyura* merupakan babak akhir dalam pertunjukan wayang kulit. *laras* yang digunakan pada babak *pathet manyura* adalah *laras slendro pathet manyura* dan *laras pelog pathet barang*. Solichin dan tim (2017:241) *Pathet manyura* melambangkan perkembangan kematangan jiwa, yakni sikap kasatria utama yang sudah memiliki penuh tingkat ketenangan dan terkendali dan tidak lagi diliputi oleh hawa nafsu. Tindakan yang dilakukan dapat berhasil dengan baik. Bagian ini adalah bagian terakhir dalam struktur *pagelaran* wayang dan berlangsung sangat cepat. Melalui penjelasan tersebut, *pathet manyura* merupakan *pathet* paling akhir dalam pertunjukan wayang kulit. Alur cerita dalam *pathet manyura* bisa dikatakan sempurna karena sudah mengalami pengenalan alur cerita pada *pathet nem*

dan mengalami puncak konflik atau permasalahan yang terdapat pada bagian *pathet sanga*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *pathet manyura* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan salah satu adegan dalam *lakon* yang dapat menghasilkan maupun membangun kesan artistik dalam *pagelaran* wayang kulit.

2. *Solah Wayang*

Soetarno, Sunardi dan Sudarsono (2007:132) *Solah* yaitu Gerakan tokoh wayang yang menggambarkan suasana ataupun tindakan tertentu. Pada umumnya, gerak tokoh wayang dapat dibedakan menjadi dua yaitu; gerak umum keseharian dan gerak khusus atau seringkali dinamakan gerak-gerak tematis. Gerak-gerak umum keseharian menunjuk pada beberapa gerak wayang seperti: berjalan, lari, melompat, menendang, jatuh, *ulap-ulap*, *tebah dada* dan sebagainya. Gerak-gerak seperti ini merupakan gerak-gerak biasa yang dapat ditangkap penghayat wayang tanpa harus menguraikan makna gerak itu sendiri. Hal ini sangat berbeda dengan gerak-gerak khusus, seperti: *kiprahan*, *jaranan*, *tayungan*, *abur-aburan*, *gandrungan*, dan sebagainya. Untuk dapat menangkap makna dari gerak-gerak wayang seperti ini, diperlukan suatu penafsiran dan pengetahuan yang baik tentang hubungan gerak dengan realitas yang digambarkan.

Penjabaran tersebut merupakan pengertian *solah wayang* yang dapat ditangkap dan dapat disimpulkan bahwa *Solah wayang* sendiri merupakan unsur keindahan atau ketrampilan memainkan wayang dengan tujuan menghasilkan kesan artistik atau makna tertentu saat dimainkan. (Soetarno, Sunardi, Sudarsono, 2007:133) menjelaskan bahwa, *solah wayang*

dirancang dan ditampilkan diatas *kelir* dengan maksud tertentu. Ini artinya bahwa berbagai vokabuler *solah* wayang merupakan gerak bermakna yang tidak sembarangan dihadirkan *dalang* dalam pertunjukan *lakon* wayang. Dalam pertunjukan wayang kulit seorang *dalang* selalu berelasi dengan *pengrawit* yang dihasilkan oleh *dalang* dengan media wayang akan memberikan kesan tertentu jika diiringi dengan musik *gendhing* sebagai pelengkap. *Solah wayang* dalam jalannya pertunjukan wayang kulit merupakan gambaran sebuah gerak atau kegiatan bermakna dalam setiap adegan dalam alur cerita *lakon* yang meliputi gerak keseharian dan gerak khusus dalam pertunjukan wayang kulit.

Ekspresi *solah* sangat mempertimbangkan konsep *urip*, yakni Gerakan wayang seolah oleh hidup dengan menyesuaikan peristiwa, suasana hati, dan karakteristiknya. *Solah* terkait langsung dengan vokabuler gerak yang harus dipahami dan dikuasai *dalang* untuk menghasilkan *solah* yang estetik dalam pertunjukan wayang (Sunardi, 2013;191)

Tanda atau aba-aba yang mengandung pesan dari seorang *dalang* kepada kelompok *pengrawit* melalui *solah wayang* dalam pertunjukan wayang kulit ada beberapa macam. Seorang *dalang* sering menggunakan *sasmita* yang berarti perintah meliputi: *sasmita* dalam bentuk *gedhog*, *sasmita* dalam bentuk *keprak*, *sasmita* dalam bentuk *kombangan*, *sasmita* dalam bentuk *swara*. *gedhogkan* meliputi; *gedhogkan* lamba, *gedhogkan* geter, *gedhogkan* rangkap. *keprakkan* meliputi; *keprakkan* lamba, *keprakkan* dan yang terakhir adalah *keprakan* rangkep.

3. *Sabet Wayang*

Keindahan dalam pertunjukan wayang kulit dapat dilihat dalam cara memainkan wayang atau *sabet* yang terdapat dalam unsur *pedalangan*. Soetarno, Sunardi dan Sudarsono (2007:57) Pengertian *sabet* dalam tradisi *pedalangan* dapat diartikan segala macam gerak wayang dikelir yang dilakukan oleh *dalang*. *Sabet* dalam pertunjukan wayang dapat dirinci menjadi beberapa bagian, seperti: *capengan*, *tanceban*, *bedholan*, *solah* dan *entas-entasan* (Murtiyoso, 1980:7-8). Sebelum *sabet* menyebar dikalangan *dalang*, pada umumnya orang menyebutnya dengan istilah *sabetan*. Istilah ini pun terbatas untuk mengartikan gerak wayang dalam peperangan tokoh, sedangkan gerak-gerak wayang yang lain belum terwakili dalam istilah *sabetan*. Melalui pemaparan tersebut, *sabetan* atau *sabet* pada dasarnya terbentuk karena adanya beberapa adegan tertentu yang terdapat dalam pertunjukan wayang kulit. Adegan-adegan tersebut meliputi *capengan*, *tanceban*, *bedholan*, *solah* dan *entas-entasan*.

Estetika *sabet* tidak dapat dilepaskan dari boneka wayang. Tiap-tiap wayang memiliki ragam *sabet* yang berbeda sesuai dengan *wanda* wayang. *Wanda* yang dimaknai sebagai wujud fisik boneka wayang yang menyiratkan karakteristik tokoh dan situasi batin tokoh wayang menjadi penanda dan acuan gerak wayang. Pada estetika *pedalangan* gaya Surakarta dikenal berbagai *wanda* pada tokoh-tokoh wayang yang dianggap penting. Inilah sebabnya satu tokoh wayang kadang-kadang memiliki *wanda* yang beragam, yang menunjukkan situasi batin tokoh tersebut. Perbedaan situasi batin, karakteristik, dan suasana adegan memunculkan beragam gerak wayang (Sunardi, 2013:94).

Pengaturan sebuah *sabet* atau *sabetan* dalam pertunjukan wayang kulit didasari seorang *dalang* yang memegang kekuasaan tertinggi dalam pertunjukan wayang kulit. Seorang *dalang* harus mampu mengkordinator dan mengatur jalannya *karawitan pakeliran* selama pertunjukan tersebut diselenggarakan. Dalam pertunjukan wayang kulit sendiri terdapat berbagai *sabetan* yang terkandung dalam pementasan biasanya sudah disepakati antara kedua belah pihak, yaitu seorang *dalang* dan kelompok *pengrawit*. Hal tersebut memiliki tujuan untuk melancarkan jalannya sebuah pertunjukan wayang kulit. Sebuah tanda atau aba-aba yang sering digunakan *dalang* pada saat melakukan *sabetan* wayang dalam pertunjukan wayang kulit ialah *sasmita* yang berarti perintah meliputi; *sasmita* dalam bentuk *gedhog*, *sasmita* dalam bentuk *keprak*, *sasmita* dalam bentuk *kombangan*, *sasmita* dalam bentuk *swara*. Pola instrument *gedhogkan* meliputi; *gedhogkan lamba*, *gedhogkan geter*, *gedhogkan rangkap*. Intrument *keprakkan* meliputi; *keprakkan lamba*, dan *keprakan rangkep*.

4. Tanceban Wayang

Menurut Soetarno, Sunardi dan Sudarsono (2007:129) *Tanceban* merupakan pola pencacakan wayang pada *gedebog* yang menggambarkan posisi wayang berdiri, duduk, tidur, atau terkapar, yang muncul sebagai penguat penggambaran adegan tertentu. Pemberian nama *tanceban* memiliki hubungan signifikan dengan adegan yang dimunculkan, sehingga terdapat aneka ragam pola *tanceban* yang mennunjukkan nama adegannya. Melalui pernyataan tersebut bisa digambarkan bahwa *tanceban* merupakan sebuah perilaku atau gerak wayang yang berfungsi untuk menggambarkan suatu situasi dalam pertunjukan wayang kulit.

Pola *tanceban* wayang didasari oleh suatu konsep yang estetik, sehingga apabila dicermati dengan seksama, terdapat kesan estetik, seperti konsep seimbang; kontras; harmonis; dan sebagainya. Konsep seimbang dapat dipresentasikan pada penampilan visual *tanceban*, baik secara kuantitatif seperti jumlah tokoh, besar kecil tokoh, dan bentuk tokoh yang imbang antara gawang kanan dan gawang kiri, maupun secara kualitatif yang menunjukkan rasa seimbang pada pola *tanceban* tersebut, seperti tokoh sakti dengan tokoh sakiti; tokoh karismatik dengan tokoh karismatik dan sebagainya (Soetarno, Sunardi dan Sudarsono, 2007:130).

Tanceban merupakan sistem pencacakan boneka wayang pada *gedebog* yang dibingkai *kelir*. *Tanceban* memberikan tampilan estetika yang menggambarkan adegan dengan tokoh, suasana, dan tempat tertentu sesuai *lakon* wayang yang disajikan. Beberapa hal utama yang diperhatikan dalam estetika *tanceban* wayang pada *pedalangan* gaya keratin Surakarta meliputi; model *tanceban*, ragam *tanceban*, dan aturan *tanceban*. Model *tanceban* dalam *pedalangan* di antaranya adalah *tanceban* simetris, yaitu jumlah, ukuran, dan posisi pencacakan tokoh wayang pada *gedebog* antara gawang kanan dan kiri memiliki kesamaan. Adapun *tanceban* asimetris tidak ada kesamaan antara pencacakan tokoh wayang digawang kanan dan kiri, baik jumlah, ukuran, maupun posisinya. *Tanceban* kontras menggambarkan pencacakan tokoh wayang yang kontras, baik didasarkan atas jenis tokoh, karakter tokoh, ukuran badan tokoh, maupun posisi pencacakannya (Sunardi, 2013:86).

Tanceban dalam pertunjukan wayang kulit sangat berpengaruh terhadap suasana dan waktu selama pertunjukan itu berlangsung, karena sebuah *tanceban* dapat memcerminkan kode budaya yang dianutnya. Hal

tersebut dapat diamati ketika perbedaan wayang di tempatkan di *gedebog* bawah dan atas, masuknya wayang dari gawang kanan atau kiri, perbedaan penempatan tokoh wayang didepan dan dibelakang. *Tanceban* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan sebuah kegiatan yang menghasilkan kesan estetik dalam adegan suasana tertentu.

Sebuah aktivitas *tanceban* dalam pertunjukan wayang kulit memiliki beberapa fungsi antara lain meliputi; berfungsi untuk membedakan tingkat sosial, usia, peran dan karakter tokoh wayang, selain itu berfungsi untuk memperkuat kesan estetik sebuah peristiwa atau adegan suasana dalam *lakon*, berfungsi untuk memperkuat suasana dalam adegan tertentu dan yang paling umum adalah berfungsi untuk menampilkan karakter-karakter tokoh wayang kulit yang sedang ditampilkan. Ragam bentuk-bentuk *tanceban* dalam pertunjukan wayang kulit secara umum memiliki tiga bentuk. Bentuk *tanceban* tersebut antara lain sebagai berikut meliputi; *tanceban* adegan merupakan *tanceban* yang menggambarkan suasana kerajaan atau balai agung, *tanceban* perang merupakan *tanceban* yang menggambarkan suasana perang, dan terakhir *tanceban* tunggal merupakan aktivitas *tanceban* yang menggambarkan suasana atau kegiatan khusus dalam pertunjukan wayang kulit.

5. *Bedholan Wayang*

Bedholan merupakan dasar memainkan wayang yang harus dikuasai oleh *dalang* selaku pelaku atau seseorang yang bertugas sebagai pemimpin dalam pertunjukan wayang kulit. Soetarno, Sunardi dan Sudarsono (2007:131) menyatakan, sub unsur kedua dari *sabet* dinamakan dengan istilah *bedholan*, yang berarti mencabut wayang dari posisi *tanceban* ketika

tokoh wayang itu akan melakukan suatu tindakan tertentu. *Bedholan* memiliki kaitan dengan nama adegan, sehingga terdapat *bedholan jejer*, *bedholan gapuran*, *bedholan paseban jawi* dan seterusnya, walaupun istilah yang populer dikalangan dunia *pedalangan* hanya *bedholan jejer*, yang diartikan sebagai peristiwa pencabutan tokoh-tokoh wayang setelah adegan *jejer* usai. Dalam *bedholan*, hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana tehnik *mbedol* yang baik, sehingga tokoh wayang yang *dibedhol* dapat terlihat hidup, selain memnunjukan keterampilan dalannya sendiri. Pemaparan tersebut sangat jelas untuk menggambarkan pentingnya *bedholan* dalam pertunjukan wayang kulit, selain melihat ketrampilan maupun kecerdasan yang dimiliki oleh seorang *dalang* dalam pertunjukan wayang kulit

Urutan mencabut tokoh wayang sangat tergantung dari konteks peristiwa lakon ataupun karena dibingkai kode budaya yang melingkupinya. Tokoh dengan status sosial atau religius tertinggi berpotensi dicabut lebih dahulu, kemudian disusul tokoh berikutnya sesuai gradasi status dan perannya (Soetarno, Sunardi, Sudarsono, 2007:129).

Bedholan menunjuk pada tehnik yang dilakukan *dalang* untuk mencabut boneka wayang dari posisi *tanceban*. Di dalam *pakeliran* gaya keraton, *bedholan* merupakan cara mencabut boneka dari *gedebog* dengan tekanan halus dan berarti pula urutan mencabut boneka wayang dari posisi *tanceban* pada suatu adegan tertentu. Ragam *bedholan* meliputi *bedholan tunggal*, yaitu pencabutan satu tokoh wayang pada adegan tertentu; *bedholan ganda*, yaitu pencabutan tokoh wayang secara bersamaan pada adegan tertentu; dan *bedholan berurutan*, yaitu pencabutan wayang

secara urut. Ragam *bedholan* yang ketiga saying ditentukan oleh tokoh, suasana, dan tempat adegan yang ditampilkan. Bentuk estetika pada *pakeliran* gaya Surakarta, salah satunya dapat dilihat pada peristiwa *bedhol jejer* atau *bedholan* untuk adegan pertama yang dilakukan dengan aturan tertentu sesuai kode sosial budaya yang berlaku dalam kerajaan. Suasana yang ditunjukan adalah suasana agung, yang ditunjukan dari kekhidmatan upacara kerajaan pada saat raja meninggalkan persidangan. Urutan tokoh wayang yang *dibedhol* dimulai dari para dayang yang bertugas mengiringi raja menuju kedalam pura; disusul sang raja yang memiliki wibawa tertinggi; kemudian para tokoh yang menghadap raja. Urutan pencabutan tokoh ini dimulai dari *patih*, *pendeta*, *senapati*, dan seterusnya para punggawa dari pangkat tertinggi sampai pangkat terendah (Sunardi, 2013:90-91).

Melalui pernyataan tersebut sebuah pertunjukan wayang kulit aktivitas *bedholan* dan *tanceban* merupakan aktivitas yang tidak jauh berbeda dalam pertunjukan wayang kulit. Perbedaan antara keduanya terletak fungsi dan cara melakukannya. Istilah *bedholan* merupakan tehnik seorang *dalang* untuk mencabut wayang dan *tanceban* adalah tehnik seorang *dalang* menancapkan wayang pada *debog*. Aktivitas *bedholan* wayang juga mempunyai pengaruh kode budaya dalam pelaksanaannya. *Bedholan* wayang dapat di amati dari urutan tokoh wayang yang berpengaruh dalam *lakon* yang di angkat, selain itu sebuah *bedholan* juga dapat menggambarkan status sosial yang dimiliki tokoh wayang tertentu dalam pertunjukan wayang kulit. Dengan demikian kegiatan *bedhol* atau *bedholan* dalam wayang kulit merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan seorang *dalang* untuk menghasilkan kesan artistik dalam pertunjukan wayang kulit.

6. *Entas-Entasan Wayang*

Soetarno, Sunardi dan Sudarsono (2007:133) *Entas-entasan* yaitu segala gerak wayang meninggalkan panggung atau gawang (arena adegan). Hal urgen yang menjadi fokus perhatian *dalang* dalam *entas-entasan* adalah efek bayangan, pelehaman (bayangan wayang dibalik kelir yang terkena cahaya lampu), dan resiknya *entas-entasan*. Efek bayangan pada *entas-entasan* tokoh wayang umumnya mengikuti arah keluar wayang itu sendiri. Pernyataan tersebut secara garis besar merupakan nama tehnik atau istilah seorang *dalang* dalam melakukan aktivitas untuk mengeluarkan wayang kulit dari *kelir* (antara gunungan kiri dan kanan) dan merupakan unsur keindahan estetis memainkan wayang kulit dalam pertunjukan wayang kulit.

Dalang memperhatikan agar efek bayangannya tidak terkesan *ambles* (terlalu rendah) ataupun *mabur* (terlalu tinggi). Sedapat mungkin *dalang* memperhatikan pelehaman, kaki wayang sejajar dengan batas pelehaman *kelir*, ketika *dalang* melakukan *entas-entasan* untuk tokoh berjalan. Sedangkan untuk *entas-entasan* tokoh *mabur* (terbang) efek bayangan dan wayangnya cenderung *dientas* ke atas, bukan sejajar dengan pelehaman; begitu pula pada tokoh *ambles bumi* (masuk tanah), jenis *entas-entasannya* juga berbeda yaitu wayang dan bayangannya turun ke bawah (Soetarno, Sunardi, Sudarsono, 2007:133).

Entas-entasan merupakan sebuah aktivitas keluar masuknya wayang dalam *kelir* antara gawang kanan dan gawang kiri dalam pertunjukan wayang kulit. melalui penjelasan tersebut, *entas-entasan* wayang merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh *dalang* selaku pemimpin pertunjukan untuk mengeluarkan atau memasukan tokoh wayang dalam *kelir* yang bertujuan untuk memperjelas alur cerita dalam *lakon* dalam

pertunjukan wayang kulit. Kegiatan atau aktivitas *entas-entasan* juga harus memperhatikan pencahayaan agar wayang dapat terlihat walaupun melakukan *entas-entasan* yang berbeda-beda, baik *entas-entasan* kekiri maupun *entas-entasan* kekanan. *Entas-entasan* terkadang juga dapat menjadi tolak ukur pentingnya tokoh wayang dalam cerita *lakon* yang sedang digunakan. Faktor tersebut dikarenakan kode budaya yang melingkupinya.

Ragam bentuk *entas-entasan* dalam pertunjukan wayang kulit terdiri dari dua bentuk, meliputi bentuk *entas-entasan* hidup, dan bentuk *entas-entasan* mati. *Entas-entasan* hidup merupakan sebuah gerak dari karakter atau tokoh wayang yang disertai dengan aktivitas gerak hidup seperti; hormat, mundur, *sembahan* dll. Sedangkan bentuk *entas-entasan* mati merupakan sebuah gerak karakter atau tokoh wayang kulit dalam meninggalkan *kelir* tanpa melakukan gerak hidup keseharian. Melalui penjelasan bentuk-bentuk *entas-entasan* tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *entas-entasan* merupakan sebuah kegiatan yang menghasilkan kesan artistik.

BAB III

MEDIA INTERAKSI ANTARA DALANG DENGAN PENGRAWIT

Dalam ranah pertunjukan wayang kulit, proses sebuah interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* terbagi atas dua proses komunikasi meliputi komunikasi primer dan sekunder. Proses komunikasi secara primer ialah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan komunikasi verbal (Bahasa). Sedangkan proses komunikasi secara sekunder merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Keberhasilan dan kesuksesan interaksi dan komunikasi musikal tersebut mengerucut kepada media apa yang digunakan dalam kesenian pertunjukan wayang kulit.

Pertunjukan merupakan tempat di mana ide-ide seperti disebutkan di atas mendapatkan muara tidak hanya dalam bentuknya yang lebih konkrit akan tetapi juga lebih bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan pribadi dan kelompok dalam komunitasnya. Segala bentuk substansi yang sebelumnya berada didalam ranah konsep dan ide-ide saat ini diberi mediasi oleh pertunjukan untuk berubah wujud yang saya sebut pesan (Santoso,2002:131). Pendapat tersebut jika diterapkan dalam pertunjukan wayang kulit mempunyai indikasi bahwa interaksi dan komunikasi musikal yang terjalin antara *dalang* dan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit menghasilkan suatu aksi dan reaksi. Hasil aksi dan reaksi pertunjukan wayang kulit ditunjukan selama pertunjukan tersebut diselenggarakan baik penonton ataupun pelaku pertunjukan.

De Marinis dalam (Santosa,2011:111) bahwa, dalam pertunjukan artistik dapat dianggap sebagai proses komunikasi, dia percaya bahwa untuk melakukan proses komunikasi, pengirim dan penerima pesan tidak harus menggunakan saluran yang sama, yaitu seperti yang terjadi pada pengiriman dan penerimaan gagasan pada percakapan verbal. Ia berpendapat bahwa ketika satu pihak mengirim sinyal yang membuat pihak lain bereaksi kita dapat menyebutnya komunikasi, tanpa menunggu sampai penerima pesan memberikan reaksi dengan cara yang sama dengan pengirimnya. Menanggapi pernyataan tersebut, proses pengiriman pesan antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit tidak hanya menggunakan media sebagai saluran untuk penyampaian pesan. Proses pengiriman pesan dapat disampaikan dengan menunggu reaksi sebagai media penyampaian pesan antara komunikator dengan komunikator.

Media yang dimaksud disini ialah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Terdapat beberapa pendapat mengenai saluran atau media. Ada yang menilai bahwa media bisa bermacam-macam bentuknya, misalnya dalam komunikasi antar pribadi pancaindra dianggap sebagai media komunikasi (Hafied Cangara,2015:24-30). Dalam pertunjukan wayang kulit media interaksi dan komunikasi musikal antara dalang dengan pengrawit mempunyai dua model, meliputi komunikasi verbal dan nonverbal. Media dalam hal ini berperan penting dan berfungsi untuk memindahkan atau menyampaikan pesan dari sumber (komunikator) kepada penerima (komunikant). Berikut merupakan beberapa media yang digunakan antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit.

A. Fungsi Keprak Bagi Dalang dan Pengrawit

Keprak atau *kepyak* atau *kecrek* merupakan kepingan logam berbentuk segi empat, yang digantung dengan tali dan pengait dengan posisi menempel pada dinding *kothak* bagian luar. Teknik membunyikan *keprak* dengan cara menyepak *keprak* dengan telapak kaki *dalang*. Teknik ini berhubungan erat dengan pencapaian efek suara *keprak* yang berkualitas dan sesuai kebutuhan (Sunardi, 2013:74).

Risikan keprak merupakan salah satu perlengkapan seorang *dalang* yang harus ada dalam pertunjukan wayang kulit, karena memiliki kedudukan dan peran yang sangat penting. Ragam bentuk pola *keprak* yang sering digunakan dalam pertunjukan wayang kulit adalah bentuk pola Surakarta dan bentuk pola Yogyakarta. Melihat perbedaan umum secara, *keprak* gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta tidak jauh berbeda antara keduanya. Perbedaan hanya terletak pada suara instrument *keprak* yang dihasilkan.

1. Fungsi Keprak

Penjelasan mengenai instrument *keprak* dalam pertunjukan wayang kulit mempunyai fungsi utama sebagai pengatur jalannya pertunjukan wayang dan berperan untuk menghasilkan kesan estetik. *Simiotika dan Filsafat Wayang* (2005:67-68) oleh Sri Teddy Rusdy menjelaskan bahwa terdapat beberapa fungsi *keprak* didalam pertunjukan wayang kulit antara lain sebagai berikut:

a. *Keprak* sebagai tanda jeda, artinya ketika *dalang* sedang mengucapkan kata-kata baik dalam bentuk dialog maupun mendeskripsikan suasana tertentu, selalu diiringi dengan bunyi *keprakan* sebagai pemberi jarak antara

suara tokoh wayang serta bentuk *kandha*, sedangkan dalam bentuk *janturan* dan cerita tidak disertai *keprak*.

b. *Keprakan* sebagai tanda bahwa *gendhing wayang* akan segera selesai, sehingga para musisi atau *pengrawit* sudah harus menyelesaikan *gendhing*.

c. *Keprakan* dipergunakan untuk memberikan isyarat kepada seluruh musisinya untuk segera membunyikan jenis iringan wayang tertentu.

d. *Keprakan* dipergunakan sebagai tanda, bahwa *dalang* akan segera melagukan jenis *sulukan* wayang tertentu, sehingga *penabuh* gamelan khususnya *penabuh gender* harus segera melakukan jenis *tabuhan* khusus yang disebut *grimmingan*, ada juga yang menyebut *grambyangan*. *Grimingan* adalah jenis permainan *tabuhan gender* sebagai petunjuk pencarian nada dasar yang harus dilakukan *dalang* sesuai *pathet* yang sedang berlangsung.

e. *Keprakan* dipergunakan untuk penekanan terhadap lakuan dan gerak-gerak wayang yang disebut *sabetan*. Serta sebagai pengendali lagu *gendhing iringan* wayang.

2. Pola Keprak

a. Keprakan Lamba

Keprakan lamba atau tunggal digunakan oleh *dalang* pada awal *pathetan* atau *sendhon*, dan sebagai tanda akan *sirep gendhing*, serta sebagai tanda berakhirnya sebuah *janturan*, dan *gendhing* dimainkan keras (*udhar*) (Soetarno,1997:83). Melalui pernyataan tersebut untuk memperjelas maksud yang ingin disampaikan, dibawah ini merupakan contoh disaat selesainya *janturan* atau *udhar sirepan* yang biasanya *keprakan lamba* bisa dilakukan secara bersamaan, sebelum dan sesudah *gong* dibunyikan. Berikut merupakan contoh pola *keprakan* sesaat sebelum *gong* dibunyikan pada pertunjukan wayang kulit:

c. Keprakan Rangkep

Keprakan rangkep yaitu *dhogdhogan* dengan suara kembar tiga, *geter* satu kali dan *lamba* sekali. *Dhogdhogan rangkep* dalam pertunjukan wayang digunakan; Tanda sekat dalam percakapan *wayang*, tanda pergantian permasalahan dalam *janturan* dan *pocapan* sebagai batas awal *sirep gendhing* (Soetarno,1997:84). Melalui pernyataan tersebut, untuk mempermudah isi yang ingin disampaikan berikut ini merupakan contoh pola *keprakan rangkep* yang dilakukan oleh seorang *dalang* kepada kelompok *pengrawit* pada saat *dalang* menggunakan *keprakan rangkep* sebagai tanda atau aba-aba pergantian permasalahan *pocapan* dalam pertunjukan wayang kulit:

“Lah ing kana ta wau, lulus raharja para kurawa denira mesanggrah aneng sukuning Swelagiri. kk k Nahenta gantya kang winursita, kang ngasrama ing pretapan Candramanik ...”

Keterangan

Keprakan : k

d. Keprakan Banyutumetes

Keprakan banyutumetes adalah *dhogdhogan* dengan suara ganda dan dibunyikan secara tetap sehingga berbunyi “*dhog dhog dhog*” (Sunardi, 2003:18). Dalam pertunjukan *wayang dhogdhogan banyutumetes* digunakan Sebagai *sasmita* *dalang* meminta *gendhing srepek* atau *sampak*, sebagai iringan dalam *pocapan* yang mengandung suasana tegang, sebagai isyarat *dalang* untuk meminta *gendhing ayak-ayakan* pada awal pertunjukan *wayang*¹⁸. Melalui pernyataan tersebut untuk memperjelas inti yang ingin

¹⁸ Soetarno. *Pertunjukan Wayang & Makna Simbolis*, 1997 hal 84

disampaikan, berikut ini merupakan contoh pola *keprakan banyutumetes* yang dilakukan seorang *dalang* kepada kelompok *pengrawit* pada saat *dalang* meminta *gendhing ayak-ayakan* disaat awal pertunjukan wayang kulit:

Balungan:	2 . 3 . 2 . 3 . 2
Keprakan:	k k k k k k k

Keterangan

Balungan : Notasi

Keprakan : k

e. Keprakan Minjal

Keprakan minjal yaitu *keprakan-dhodhogan* dengan suara ganda *dhe-dhog* atau *cre-ceg*. Biasanya digunakan untuk: *sasmita srepeg pinjalan*, *sasmita srepeg*, *nem*, *sanga* dan *manyura* (Bambang murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato, 2007:42). Melalui pernyataan tersebut pola *keprakan minjal* sering digunakan dalam melakukan *sasmita* baik *laras nem*, *sanga* maupun *manyura*. Berikut merupakan contoh *keprakan minjal* yang dilakukan oleh seorang *dalang* kepada kelompok *pengrawit* pada saat *dalang* memberi tanda atau aba-aba yang berbentuk *sasmita* dengan tujuan meminta *gendhing srepeg nem* dalam pertunjukan wayang kulit:

Balungan:	2 3 5 . 6 . 5 . 6 . 5
Keprakan:	kk kk kk kk kk

Keterangan

Balungan : Notasi

Keprakan : k

f. *Keprakan Manyar Ngloloh*

Manyar ngloloh yaitu istilah ini khusus untuk *keprakan*, yakni suara *keprak* yang lagunya seperti anak burung manyar yang sedang disuapin oleh induknya. Suaranya kurang lebih: cer-crecegcegceg-cer... dan seterusnya. *Keprakan* ini digunakan untuk mengiringi gerak-gerak penampilan wayang dan *entas-entasan* (Bambang murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato, 2007:43). Melalui pernyataan tersebut untuk memerjelas inti pembahasan, berikut ini merupakan contoh pola *keprakan manyar ngoloh* yang dilakukan oleh seorang *dalang* kepada kelompok *pengrawit* pada saat gerakan *entas-entasan* wayang kulit, biasanya pola tersebut dilakukan bersamaan dengan *Gong ageng/gong suwukan* dibunyikan dalam pertunjukan wayang kulit:

Balungan:	$\begin{array}{cccccccc} \cdot & 2 & \cdot & 3 & \cdot & 5 & \cdot & \widehat{3} \\ \hline & & & & & & & \end{array}$
Keprakan:	$\begin{array}{cccccccc} & & & k & k & k & k & k & k & k & k \\ & & & & & & & & & & k \end{array}$

Keterangan

Balungan : Notasi

Keprakan : k

g. *Keprakan Nyisir*

Nyisir yaitu suara *keprakan* ganda dengan tempo stabil. Bunyinya: cer-cer-cer-cer dan seterusnya. *Keprakan* ini biasanya digunakan untuk mengisi kekosongan di sela-sela gerak wayang dalam *iringan gendhing srepeg* atau *sampak* (Bambang murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato, 2007:43). Melalui pernyataan tersebut berikut untuk mempermudah maksud pembahasan, berikut ini merupakan contoh pola *keprakan nyisir* yang

dilakukan oleh seorang *dalang* kepada kelompok *pengrawit* dalam *gendhing srepeg nem* pada pertunjukan wayang kulit:

<i>Balungan:</i>	<u>. 6 . 5 . 6 . 5 . 2 . 3 . 5 . 3̂</u>
<i>Keprakan:</i>	k k k k k k k k k k k k k

Keterangan

Balungan : Notasi

Keprakan : k

h. Keprakan Gejogan

Gejogan yaitu suara *keprakan* tunggal yang sangat keras. *Digejog* artinya dipukul dengan telapak kaki atau tumit, sehingga suaranya terdengar *Dher*. *Keprakan* ini biasanya digunakan untuk mengiringi pukulan wayang perang atau jatuhnya Gerakan-gerakan tertentu dalam penampilan wayang perang (Bambang murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato, 2007:43). Melalui pernyataan tersebut untuk memperjelas inti penjelasan, berikut ini merupakan pola *keprakan gejogan* yang dilakukan oleh seorang *dalang* kepada kelompok *pengrawit* pada saat adegan *wayang ngantem* (memukul) dalam pertunjukan wayang kulit:

<i>Kendhangan:</i>	<u>pp dℓ .d b dt̂ b tt dℓ</u>
<i>Keprakan:</i>	k k

Keterangan

Kendhangan : Pola *Kendhang*

Keprakan : k

B. Fungsi *Gedhog Wayang Bagi Dalang dan Pengrawit*

(Sunardi,2013:75) menyatakan bahwa *Cempala* yang dipukulkan pada *kothak* wayang dan *keprak* yang disepak kaki *dalang* dapat memunculkan berbagai efek suara, seperti: *lamba*, *rangkep*, *geter*, *banyutumetes*, *tetegan* dan *angganter* yang dapat menciptakan rasa estetik yang berbeda-beda sesuai dengan suasana adegan dan situasi batin tokoh yang disajikan *dalang*. Soetarno (2005:83-84) juga menyatakan bahwa *Dhogdhogan* merupakan suara atau bunyi yang ditimbulkan oleh suara *kotak* karena dipukul dengan *cempala* dan hentakan kepingan logam yang disepak oleh kaki *dalang* atau dipukul oleh *cempala*.

Dalam pagelaran wayang, *dalang* menggunakan dua macam *cempala* untuk memberi daya penguatan pada suasana yang disajikan, yaitu *cempala ageng* dan *cempala alit*. *Cempala ageng* biasanya dipegang tangan kiri *dalang* yang dipukulkan pada bagian dalam *kothak* pada posisi atas atau tengah. *Cempala alit* umumnya dijepit antara ibu jari dan telunjuk kaki kanan *dalang* yang dipukulkan pada *kothak* bagian bawah atau *keprak*. *Cempala ageng* lebih sering dipergunakan *dalang* dari pada *cempala alit*. *Cempala ageng* untuk aba-aba permintaan *gendhing* kepada *pengrawit*, menguatkan *sulukan dalang*, jeda *antawecana dalang*, dan mengiringi gerak-gerak wayang tertentu. *Cempala alit* dipergunakan secara insidentil untuk memberikan penguatan suasana, ketika kedua tangan *dalang* sedang menggerakkan wayang (Sunardi,2013:73-74).

Melalui pernyataan tersebut, dalam pertunjukan wayang kulit terdapat beberapa fungsi dan bentuk-bentuk ragam *gedhogan* yang tersaji selama pertunjukan wayang diselenggarakan, baik dari awal pembukaan pertunjukan wayang sampai penutup *pagelaran*. Sama halnya dengan

instrument *keprak*, instrument *gedhogan* merupakan instrument yang memiliki peran maupun fungsi yang sangat penting dalam pertunjukan wayang kulit. Fungsi instrument *gedhogan* yang paling penting dan utama adalah untuk mengkoordinir permainan *karawitan pakeliran*, selain itu untuk memberikan kesan estetis tertentu terhadap *sajian wayang kulit* pertunjukan wayang kulit.

1. Fungsi *Gedhog*

Penjelasan mengenai instrument *gedhog* dalam pertunjukan wayang kulit mempunyai fungsi yang sama dengan *keprak*, yaitu sebagai pengatur jalannya pertunjukan dan berperan untuk menghasilkan kesan estetik dalam pertunjukan wayang kulit. Buku *Pertunjukan Wayang dan Makna Simbolisme* (2005:83-84) oleh Soetarno memberikan pemahaman mengenai beberapa fungsi *gedhog* dalam pertunjukan wayang kulit, antara lain sebagai berikut:

- a. Memperkuat suasana *sereng* (tegang) atau suasana marah.
- b. Memberikan isyarat kepada musisi atau *pengrawit* untuk minta *gendhing* dengan *sasmita*.
- c. Untuk mempercepat atau memperlambat *irama gendhing* pada adegan tertentu.
- d. Mengiringi gerak wayang waktu berjalan, perang atau terbang.
- e. Untuk tanda akhir dari lagu *sulukan*.
- f. Sebagai sekat atau *singgetan* dalam percakapan tokoh *wayang*.
- g. Sebagai tanda dimulainya pertunjukan wayang kulit.

Keterangan

Balungan : Notasi

Dhodhogan : *dh*

d. *Dhogdhogan Banyutumetes*

Dhogdhogan dengan suara ganda dan dibunyikan secara tetap sehingga berbunyi “*dhog dhog dhog*” (Sunardi,2003:18). Dalam pertunjukan wayang *dhogdhogan banyutumetes* digunakan sebagai berikut; sebagai *sasmita dalang* meminta *gendhing srepek* atau *sampak*, sebagai *iringan* dalam *pocapan* yang mengandung suasana tegang, sebagai isyarat *dhalang* untuk meminta *gendhing ayak-ayakan* pada awal pertunjukan wayang (Soetarno,1997:84). Melalui pernyataan tersebut berikut ini merupakan contoh pola *dhogdhogan banyutumetes* saat seorang *dalang* meminta untuk memainkan *gendhing ayak-ayakan* kepada *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit:

<i>Balungan:</i>		(2)	.	3	.	(2)	.	3	.	(2)
<i>Dhodhogan:</i>	<i>dh</i>	<i>dh</i>	<i>dh</i>	<i>dh</i>	<i>dh</i>	<i>dh</i>	<i>dh</i>	<i>dh</i>	<i>dh</i>	<i>dh</i>

Keterangan

Balungan : Notasi

Dhodhogan : *dh*

e. *Dhogdhogan Minjal*

Dhodhogan dengan suara ganda *dhe-dhog* atau *cre-ceg*. Biasanya digunakan untuk: *sasmita srepeg pinjalan*, *sasmita srepeg*, *nem*, *sanga* dan *manyura* (Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato,2007:42). Melalui pernyataan tersebut berikut ini merupakan contoh pola *dhogdhogan*

minjal yang dilakukan seorang *dalang* kepada *pengrawit* pada saat seorang *dalang* memberi *sasmita* meminta *gendhing srepeg sanga* kepada *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit:

Balungan:				$\widehat{5}$.	6	.	5	.	6	.	5	dst
Dhodhogan:	\overline{dd}	\overline{dd}	\overline{dd}	\overline{dd}	\overline{dd}								

Keterangan

Balungan : Notasi

Dhodhogan : \overline{dd}

C. Fungsi Cempala Kuningan Bagi Dalang dan Pengrawit

Dalam pagelaran wayang, *dalang* menggunakan dua macam *cempala* untuk memberi daya penguatan pada suasana yang disajikan, yaitu *cempala ageng* dan *cempala alit*. *Cempala ageng* biasanya dipegang tangan kiri *dalang* yang dipukulkan pada bagian dalam *kothak* pada posisi atas atau tengah. *Cempala alit* umumnya dijepit antara ibu jari dan telunjuk kaki kanan *dalang* yang dipukulkan pada *kothak* bagian bawah atau *keprak*. *Cempala ageng* lebih sering dipergunakan *dalang* dari pada *cempala alit*. *Cempala ageng* untuk aba-aba permintaan *gendhing* kepada *pengrawit*, menguatkan *sulukan dalang*, jeda *antawecana dalang*, dan mengiringi gerak-gerak wayang tertentu. *Cempala alit* dipergunakan secara insidentil untuk memberikan penguatan suasana, ketika kedua tangan *dalang* sedang menggerakkan wayang (Sunardi, 2013:73-74).

Melalui pernyataan tersebut *cempala* merupakan alat musik yang menghasilkan bunyi-bunyian berbentuk seperti *gedhog* kayu namun lebih

kecil yang terbuat dari bahan tembaga, kuningan atau besi. Cara memainkannya dengan cara dijepit diantara ibu jari kaki dan jari telunjuk kaki, lalu dipukulkan atau diadu dengan *keprak*. fungsi dari *gedhog* kuningan tidak jauh berbeda dengan *keprak* atau *gedhog* kayu yaitu untuk pengatur *irama*, *laya*, dan *garap* atau memberi aba-aba untuk mengatur seluruh permainan *karawitan* yang bertugas mendukung pertunjukan wayang kulit.

Membahas mengenai fungsi dari instrument *cempala* sebenarnya tidak jauh berbeda dengan *keprak* dan *dhodhogan* dalam pertunjukan wayang kulit. Fungsi instrument *cempala* mempunyai beberapa fungsi antara lain meliputi: memperkuat adegan suasana dalam sebuah *lakon* wayang kulit, memberikan kesan tersendiri melalui *sabet* dari karakter tokoh wayang yang dimainkan, menjadikan media seorang *dalang* kepada *pengrawit* dalam memberikan pesan tertentu. Instrument *cempala* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan instrument yang tidak dapat dihilangkan dalam menghasilkan kesan artistik dan estetik pertunjukan wayang kulit.

D. Fungsi Kotak Wayang Bagi Dalang dan Pengrawit

Kotak wayang merupakan sebuah tempat berbentuk empat persegi Panjang yang terbuat dari kayu *nangka*, *suren*, atau *jati*. Dalam pertunjukan wayang, kothak merupakan peralatan yang mendukung sajian dari *dalang*. *Kothak* wayang berada disebelah kiri *dalang* dengan tutup *kotak* disebelah kanan *dalang*. Ketika pergelaran wayang, *kothak* hanya berisi wayang *dhudhahan*, adapun tutup *kothak* untuk meletakkan wayang *ricikan*. Fungsi *kothak* wayang adalah: pertama, sebagai tempat boneka wayang; dan kedua, untuk menimbulkan suara dari *cempala* yang dipukulkan pada

kothak, dan suara *keprak* dari hentakan kaki *dalang* pada *keprak* (Sunardi,2013:72).

Kothak memiliki kontribusi penting bagi terwujudnya kualitas estetik pagelaran wayang yang dilakukan oleh *dalang*. Oleh sebab itu *dalang* memilih dan menggunakan *kothak* wayang dengan pertimbangan dapat menghasilkan suara yang mantab, baik dari hasil pukulan *cempala* atau *dhodhogan*, maupun dari hentakan *keprak* atau *keprakan*. Kualitas suara *dhodhogan* dan *keprakan* ini sangat tergantung kualitas kayu yang memiliki suara sedang, yaitu tidak terlalu empuk dan tidak terlalu keras. Bahan dasar *kothak* yang cocok untuk memenuhi pencapaian suara sedang adalah kayu *angka*, *suren*, atau *jati*. (Sunardi,2013:72).

Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *kothak* wayang mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam pertunjukan wayang kulit. Peran *kothak* wayang dalam pertunjukan wayang kulit meliputi; untuk tempat penyimpanan wayang kulit, tutup *kothak* wayang digunakan untuk tempat meletakkan wayang *dhudhahan*. Fungsi *kothak* wayang dalam pertunjukan wayang kulit berfungsi untuk tempat gantungan *keprak* yang terletak pada bagian kiri *dalang*, sebagai resonator atau menghasilkan suara untuk instrument *dhogdhogan* dan *cempala alit*. Dengan demikian sebuah *kothak* wayang yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit merupakan salah satu alat atau bagian dari pertunjukan wayang khususnya *dalang* untuk menghasilkan kesan-kesan tertentu yang bersifat estetik dan artistic dalam pertunjukan wayang kulit.

E. Fungsi Sasmita Bagi Dalang dan Pengrawit

Aba-aba atau tanda tertentu, bisa juga disampaikan kepada para *panjak* dalam bentuk *sasmita*. Pada *pagelaran* wayang, *sasmita* tidak saja diberikan untuk menajak bersiap diri, melainkan juga berfungsi sebagai tanda sandi (kode) yang sebenarnya merupakan suatu ‘perintah yang disamarkan’ untuk berbagai hal¹⁹. Melalui pernyataan tersebut *Sasmita* merupakan suatu pesan yang mengandung makna dan maksud tertentu dari *dalang* kepada *pengrawit* dengan tujuan untuk memberi tanda baik berupa verbal maupun non verbal dalam pertunjukan wayang kulit.

1. Sifat dan Bentuk Sasmita

a. Sasmita Bersifat Universal

Suatu *sasmita* yang dapat dipahamii atau dimengerti oleh para *panjak* yang berasal dari kalangan, daerah, atau kelompok yang berbeda. *Sasmita* yang bersifat universal, umumnya sudah dikenal para *panjak* karena secara tradisional sudah baku²⁰. Penjelasan mengenai *sasmita* bentuk universal dalam pertunjukan wayang kulit pada dasarnya merupakan sebuah tanda yang mengandung pesan baik umum atau baku dalam pertunjukan pertunjukan. Faktor perbedaan latar belakang antar pemain dan kegagalan dalam mencerna isi sebuah pesan dari *dalang* kepada *pengrawit* mejadikan *sasmita* bentuk universal sering digunakan karena mempunyai sifat yang umum.

b. Sasmita Bersifat Lokal

Suatu *sasmita* yang hanya dapat dipahami atau dimengerti oleh sekelompok *panjak* yang berasal dari kalangan, daerah, atau kelompok yang

¹⁹ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 590

²⁰ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 588

sama. *Sasmita* yang bersifat local, biasanya merupakan kesepakatan antara *dalang* dengan sekelompok *panjak* pengiringnya, atau antara *panjak kendhang* dengan *panjak* lain yang sekelompok dengannya²¹. Melalui pernyataan tersebut sebuah *sasmita* local merupakan proses interaksi dan komunikasi antara *dalang* dengan *pengrawit* dan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Faktor tersebut dikarenakan antara pelaku yaitu *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan sudah lebih mengenal karakter dan sifat masing-masing pelaku, dengan begitu dapat memperlancar proses interaksi dan komunikasi. Bentuk-bentuk *sasmita* dalam pertunjukan wayang kulit antara lain sebagai berikut:

1) *Sasmita* dalam Bentuk Suara *Gedhog*

Berupa suara *ricikan cempala* yang diadukan pada dinding atak *kotak wayang*, dengan pola *irama* tertentu. *Sasmita* ini biasanya merupakan suatu aba-aba, tanda, atau kode yang diberikan oleh *dalang* kepada *panjak pagelarangnya*²². Melihat pernyataan tersebut sebuah *sasmita gedhog* merupakan jenis komunikasi non verbal yang digunakan oleh *dalang* kepada *pengrawit* sebagai media untuk menyampaikan pesan selama pertunjukan wayang kulit.

2) *Sasmita* dalam Bentuk Suara *Keprak*

Berupa suara *ricikan keprak* yang diadukan (diketukan) pada sisi luar dinding *kotak wayang* dengan pola dan *irama* tertentu. *Sasmita* ini, biasanya merupakan suatu *sasmita* berupa aba-aba, tanda, atau kode yang diberikan oleh *dalang* kepada *panjak* pengiring *pagelaran-nya*²³. Melihat pernyataan tersebut bentuk *sasmita keprak* miliki sifat yang sama dengan *sasmita gedhog*,

²¹ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 588-589

²² Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 590

²³ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 590

sasmita dalam bentuk *keprak* merupakan komunikasi yang bersifat non verbal dan *sasmita keprak* merupakan sebuah media yang digunakan oleh *dalang* kepada *pengrawit* untuk menyampaikan pesan selama pertunjukan wayang kulit.

3) Sasmita dalam Bentuk Swara (Suara)

Berupa suara atau bunyi yang belum tentu mempunyai arti atau makna tertentu dan belum tentu dinyayikan, tetapi bisa dengan cara diucapkan atau diteriakan (Bram Palgunadi, 2002:590-591). Melalui pernyataan tersebut proses pelaksanaan *sasmita swara* merupakan media yang mengandung makna dari *dalang* berbentuk kalimat sehari-hari atau bisa juga dengan *tembang* dari *repertoar gendhing* tertentu. Jenis *sasmita swara* dalam hal ini merupakan komunikasi yang secara harfiah merupakan bentuk komunikasi bentuk verbal.

4) Sasmita dalam Bentuk Tembang

Merupakan suatu *sasmita* dalam bentuk nyanyian, *tembang*, atau lagu (Bram Palgunadi, 2002:591). Melihat pernyataan tersebut bentuk *Sasmita tembang* pada dasarnya berbentuk komunikasi verbal dan dalam pertunjukan wayang kulit sering digunakan *dalang* yang berfungsi untuk meminta *gendhing*, mengatur *gendhing* dan terkadang digunakan untuk memperhentikan *gendhing* kepada *pengrawit* selaku pengiring dalam pertunjukan wayang kulit.

5) Sasmita dalam Bentuk Kombangan

Merupakan suatu *sasmita* dalam bentuk pengucapan suatu kata, suku kata, bunyi tertentu, atau kalimat, yang dinyanyikan atau dilagukan oleh *dalang* dalam bentuk suatu rangkaian nada-nada *cengkok* (melodi) tertentu. *Sasmita* jenis ini biasanya berperan sebagai perintah untuk melakukan

proses perpindahan ke rangkaian *balungan gendhing* lain, misalnya, sebagian *ngelik* (bagian *gendhing* yang bernada tinggi). Atau, sekedar untuk memberikan tekanan, serta untuk menghidupkan suatu *pagelaran*. *Kombangan* disajikan dilagukan dalam bentuk pengucapan bunyi 'e', 'a', atau 'o' yang dilakukan secara panjang dan dinyanyikan sesuai dengan nada *balungan gendhing*²⁴.

Melihat pernyataan tersebut sebuah *sasmita kombangan* merupakan media yang digunakan *dalang* untuk menyampaikan sebuah pesan kepada *pengrawit* selama pertunjukan wayang kulit. *Sasmita* bentuk *kombangan* bersifat komunikasi verbal dan menekankan huruf e, a atau o yang dilakukan atau dinyanyikan secara panjang. Fungsi *sasmita* bentuk *kombangan* biasanya digunakan untuk mengatur *repertoar gendhing* atau *sajian wayang kulit* didalam pertunjukan wayang kulit.

6) Sasmita dalam Bentuk Ujaran atau Kandha

Merupakan suatu *sasmita* dalam bentuk pengucapan suatu kata, suku kata, kalimat, potongan kalimat, atau cerita yang sangat pendek, yang diucapkan tanpa nada tertentu (tidak dinyanyikan), tetapi mengandung suatu arti atau makna tertentu (Bram Palgunadi, 2002:591). Melihat pernyataan tersebut *Sasmita* bentuk *ujaran* atau *kandha* dalam fungsinya digunakan *dalang* untuk meminta *gendhing* kepada *pengrawit* dengan menggunakan *repertoar tembang gendhing*. *Sasmita* bentuk *ujaran* atau *kandha* pada dasarnya termasuk dalam jenis komunikasi berbentuk verbal.

²⁴ Bram Palgunadi. *Serat Kandha Karawitan Jawi*, 2002 hal 591

F. Fungsi *Kombangan* Bagi *Dalang* Dan *Pengrawit*

Kombangan adalah lagu vokal *dalang* yang fungsinya untuk menghiasi *gendhing* dalam adegan tertentu, baik berupa syair ataupun *dong ding* saja. Secara arti yang lebih sempit *kombangan* merupakan vocal *dalang* yang dibawakan pada saat *gendhing* berbunyi dalam suasana tertentu, dengan nada dan lagu menyesuaikan jalannya *gendhing* (Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato. 2007:41).

Pada dasarnya *kombangan* dalam bentuk komunikasi merupakan komunikasi bentuk verbal. Bentuk dan fungsi *kombangan* dalam pertunjukan wayang kulit, Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suryanto, Kuwato (2007:42) menjelaskan bahwa *kombangan* itu sendiri terdiri dari empat macam yaitu:

1. *Kombangan ayak-ayak.*
2. *Kombangan gendhing.*
3. *Kombangan inggah ladrang/inggah gendhing.*
4. *Kombangan sesegan.*

Fungsi dari *kombangan* dalam pertunjukan wayang kulit adalah untuk memantapkan suasana *gendhing* (*regu*), sebagai *pematut*, sebagai tanda *gendhing ngelik* dan sebagai tanda akan *sesegan gendhing*. Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sebuah *kombangan* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan bahkan dihilangkan karena memiliki peran penting dalam membangun artistik pertunjukan. Seorang *dalang* harus mutlak mampu menguasai atau membawakan sebuah *kombangan* dengan baik dan benar sepanjang pertunjukan wayang kulit diselenggarakan. Disisi lain sekelompok *karawitan pakeliran* memaknai sebuah *kombangan* sebagai tanda atau aba-aba

dari *dalang* kepada *pengrawit* untuk berinteraksi maupun berkomunikasi dengan harapan merespon aksi dan reaksi tersebut sekaligus menghasilkan suatu kerangka jalinan estetis yang bersifat harmonis dalam sebuah pertunjukan wayang kulit.



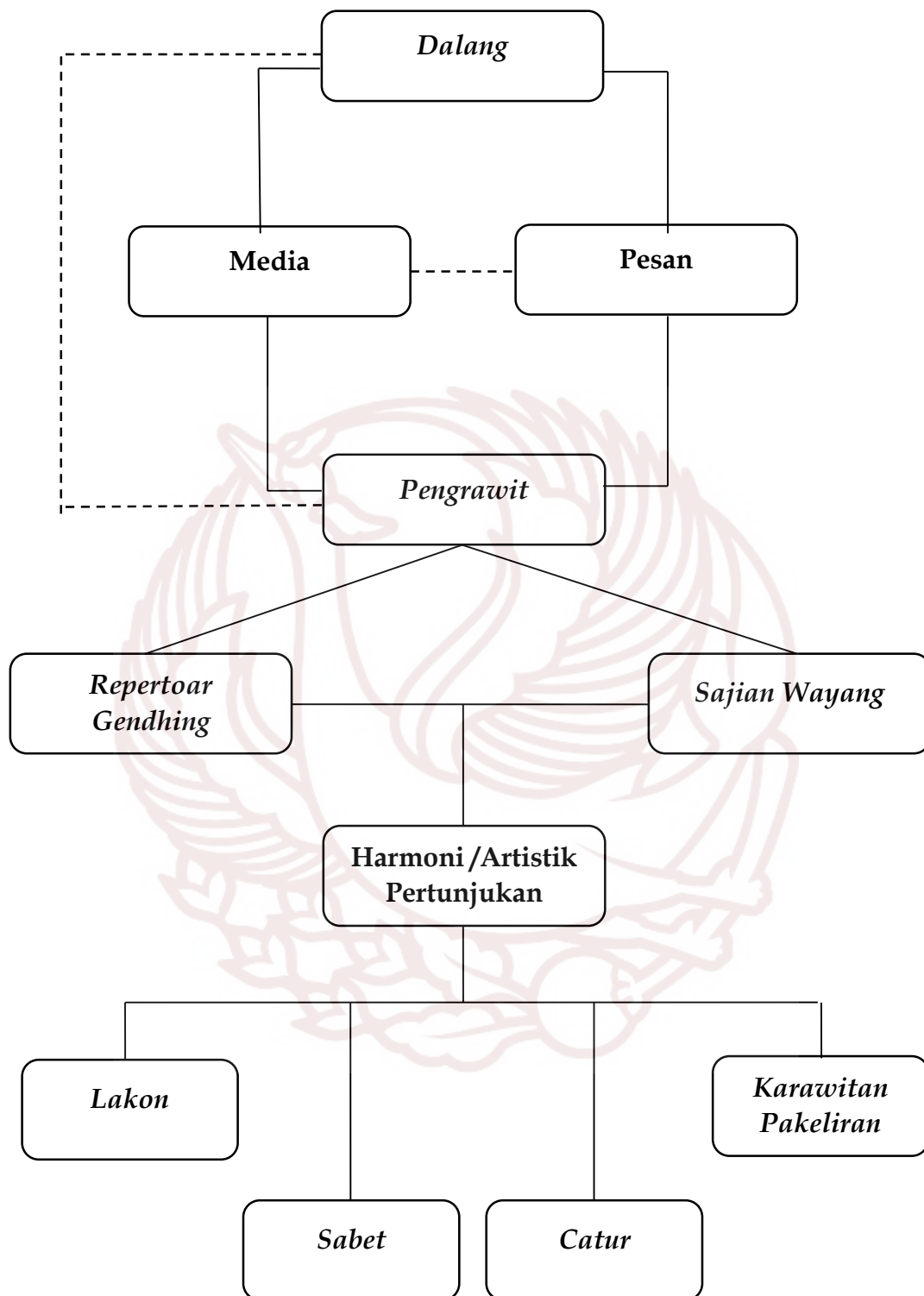
BAB IV

PERAN INTERAKSI DAN KOMUNIKASI MUSIKAL DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT

A. Proses Interaksi dan Komunikasi

Santoso (2012:52) menyatakan bahwa diantara dua sumber (atau dua kelompok) yang masing-masing mempunyai fungsi berbeda di satu pihak merupakan kelompok yang mengemas dan mengirimkan informasi dan kelompok lain adalah yang menerima informasi tersebut. Mereka menyadari adanya informasi didalam pertunjukan yang tidak diam secara statis disuatu tempat akan tetapi beralih dari satu kelompok atau individu kekelompok atau individu lain. Satu sumber dengan sengaja menyampaikan informasi kepada sumber lain, tentunya dengan pertimbangan dan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, sedangkan sumber lain tersebut menerima informasi dari sumber pertama untuk tujuan mereka.

Dalam pertunjukan wayang kulit seorang *dalang* dengan *pengrawit* merupakan pelaku penyusun kerangka pertunjukan wayang kulit, sekaligus mempunyai sifat saling melengkapi untuk membentuk kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Peran seorang *dalang* dalam pertunjukan ialah orang yang mengemas sekaligus mengirim pesan tersebut, dan kelompok *pengrawit* merupakan orang yang menerima pesan dengan respon berbentuk aksi maupun reaksi tertentu. Sebuah pesan yang disampaikan tentunya mempertimbangkan tujuan yang telah dipikirkan sebelumnya. Struktur proses interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukan wayang kulit adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Proses interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit.

Melalui struktur gambar proses perjalanan fenomena interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukan wayang kulit diatas, *dalang* sebagai pemimpin pertunjukan mempunyai peran dan tugas untuk mengemas, mengolah serta mengirim pesan kepada *pengrawit*. Pesan tersebut bukan hanya sekedar pesan seperti bersosialisasi terhadap masyarakat pada umumnya. Sebuah pesan dalam pertunjukan wayang kulit mewakili makna maupun maksud tertentu dengan harapan merespon pesan tersebut menjadi aksi dan reaksi yang dilakukan oleh *pengrawit*. Pesan yang dimaksud disini ialah *sajian wayang kulit* kulit dan *repertoar gendhing*. *Sajian wayang kulit* diantaranya meliputi; *pergantian pathet*, *solah wayang*, *tanceban*, *bedholan*, *entas-entasan*, dan *sabet*. *Repertoar gendhing* diantaranya meliputi; pengaturan *gendhing*, meminta *gendhing*, dan menghentikan *gendhing*. Proses interaksi dan komunikasi musikal yang dibangun tidak luput dari adanya peranan penting antar keduanya, peranan yang dimaksud ialah pertukaran peran atau posisi dalam pertunjukannya. Pertukaran peran pada dasarnya berfungsi untuk mengakomodir atau mengantisipasi sebuah kegagalan demi kelancaran proses yang sedang berjalan selama pertunjukan wayang kulit diselenggarakan.

Pertukaran peran inilah yang dianggap sebagai penciri utama terhadap proses komunikasi yang sedang berlangsung. Suatu saat kelompok dapat bertindak sebagai pengirim informasi disebut komunikator dan pada saat yang lain bisa sebagai penerima pesan yang disebut komunikan, demikian juga sebaliknya. Proses tersebut terjadi terus menerus dan berulang-ulang sehingga kedua belah pihak dapat menyampaikan dan menerima pesan untuk menerima pesan secara utuh. (Santoso,2012:51-52).

Menurut penjelasan sebuah proses pertukaran peran dan melihat pertunjukan yang sedang ditulis, pada intinya seorang *dalang* dalam suatu waktu tidak menjadi seorang pemimpin dikarenakan masalah teknis maupun non teknis. Masalah tersebut yang selanjutnya memaksa *pengrawit* mengambil peran untuk menjadi pemimpin dalam pertunjukan. Proses tersebut pada dasarnya merupakan opsi untuk menanggulangi miss communication proses interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit.

Proses pengiriman atau penerimaan pesan dalam pertunjukan wayang secara bentuk ilmu komunikasi terdapat dua macam, antara lain merupakan komunikasi secara verbal dan komunikasi nonverbal. Kedua bentuk tersebut memiliki peran penting dalam pertunjukan wayang kulit, yang selanjutnya pesan tersebut dikirim melalui media tertentu untuk memperjelas makna yang diinginkan oleh *dalang* kepada *pengrawit*. Beberapa media yang digunakan antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit untuk membangun interaksi dan komunikasi musikal, antara lain meliputi; *Keprak*, *Gedhog*, *Cempala*, *Sasmita*, *Kombangan* dan Kotak wayang. Fungsi beberapa media tersebut ialah sebagai alat penanda atau alat penghantar pesan yang dikirim *dalang* kepada *pengrawit*. Proses terjalannya fenomena interaksi dan komunikasi musikal melalui pesan dan media bukan merupakan proses sederhana yang tidak membutuhkan pemahaman dan pola pikir yang rumit, namun memiliki keistimewaan tersendiri dalam pertunjukannya.

Proses tersebut tidak hanya memerlukan ketajaman berfikir tetapi juga kepekaan terhadap idiom yang digunakan dalam pertunjukan serta kebiasaan untuk memahami “struktur dan makna” pertunjukan gamelan,

sehingga seperti yang kita bayangkan memerlukan proses yang lama untuk dapat mempunyai kemampuan fasih agar dapat memahami pertunjukan gamelan, dengan perkataan lain mereka yang mempunyai keunggulan dalam komunikasi musikal (Santoso, 2012:55). Melalui pemaparan tersebut, sebuah interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukan wayang kulit berbeda dengan komunikasi seperti biasa. Proses tersebut mengandung beberapa pola pikir yang meliputi gagasan ide, konsep, nilai dan rasa yang dibalut dalam pertunjukan wayang kulit. Tingkat kesulitan dibandingkan dengan komunikasi biasa terletak pada tingkat kepekaan seseorang menangkap makna yang disampaikan baik secara verbal maupun nonverbal.

Pengelompokan *ricikan* berdasarkan *garap* dalam *pengrawit* bukan sekedar pengelompokan biasa. Pengelompokan dalam *karawitan pakeliran* memiliki fungsi dan peran yang berbeda-beda setiap instrument atau *ricikannya*. Keselarasan dan perpaduan antar *ricikan* gamelan memberikan dan menghasilkan unsur musikal yang baik demi terciptanya kesan artistik dan estetik dalam semua adegan-adegan pertunjukan wayang kulit. Secara garis besar pengelompokan tersebut dapat dibagi menjadi tiga bagian dalam jurnal (Supardi, Volume 13 No. 1 Bulan Mei 2013) “Ricikan Struktural Salah Satu Indikator Pada Pembentukan *Gendhing* Dalam *Karawitan Jawa*” antara lain:

1) *Ricikan balungan*, yaitu *ricikan-rickan* yang pada dasarnya memainkan atau yang permainannya sangat dekat atau sangat mendasarkan pada lagu *balungan gendhing*. *Ricikan* yang termasuk dalam kelompok ini diantaranya adalah *slenthem*, *demung*, *saron*, *saron penerus*, dan *bonang panembung*.

2) *Ricikan garap*, yaitu *ricikan* yang menggarap *gendhing*. Acuan yang digunakan dari *balungan gendhing* atau dapat juga (alur) lagu vokal atau yang lain. Permainan *ricikan* ini pada dasarnya menggunakan pola-pola lagu atau melodi pendek dan atau dapat juga dibalik, permainan antar pola ritmik yang biasa disebut dengan *cengkok*, *sekaran*, atau *wiled*. Bagi yang tidak biasa dengan dunia praktik *karawitan*, biasanya menemui kesulitan untuk menghubungkan permainan *ricikan-ricikan* ini dengan lagu *balungan gendhing*. *Ricikan* yang termasuk dalam kelompok ini diantaranya adalah *rebab*, *gender barungm* *gender penerus*, *bonang barung*, *bonang penerus*, *gambang*, *siter*, *suling vocal* (*sinden* dan *gerong*).

3) *Ricikan struktural*, yaitu *ricikan* yang pola permainan ditentukan oleh bentuk *gendhing*. Atau, dapat juga dibalik, permainan antar mereka membangun pola, anyaman, jalinan atau tapestry ritmik maupun nada (kadua bukanya melodik) yang kemudian membangun atau memberi bentuk atau struktur pada *gendhing*. *Ricikan* yang termasuk dalam kelompok ini adalah *ricikan-ricikan ketuk*, *kenong*, *kempul*, *gong*, *engkuk*, *kemong*, *kemanak*, dan *kecer*.

Proses interaksi antar individu ditengarai oleh penggunaan simbol-simbol, 'interpretasi' dengan tujuan untuk saling memahami maksud dari tindakan masing-masing. Jadi stimulus yang terjadi dalam proses interaksi tidak harus di respon secara otomatis tetapi melalui proses interpretasi oleh si aktor. Interpretasi inilah merupakan proses berfikir dan berempati sebagai bukti kemampuan yang dimiliki oleh manusia. Interpretasi adalah kunci dalam teori interaksionisme simbolik karena berperan sebagai penengara/penyambung antara stimulus dan respons. Bukankah dalam proses kehidupan bermasyarakat, individu tau unit-unit tindakan yang

terdiri dari sekumpulan orang tertentu saling menyesuaikan dan mencocokkan tindakan mereka melalui proses interpretasi (Jazuli M, 2014:121). Pendapat tersebut jika diterapkan dalam pertunjukan wayang kulit mempunyai indikasi bahwa komunikasi yang terjalin antara *dalang* dan *pengrawit* adalah menghasilkan suatu reaksi. Reaksi yang nampak dari *dalang* atau *pengrawit* ialah respon terhadap jalannya pertunjukan wayang kulit yang meliputi; *sajian wayang kulit* dan *repertoar gendhing*.

Ketika suatu pihak mengirimkan sinyal yang membuat pihak lain bereaksi, kita dapat menyebutnya komunikasi, tanpa menunggu penerima pesan bereaksi dengan cara yang sama dengan pengirimnya (De Marinis dalam Santosa, 2011:111).

Secara garis besar proses fenomena interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan sebuah aksi dan reaksi daya upaya guna untuk mencapai suatu pemahaman dan tercapainya satu kesatuan. Hal tersebut dapat dilihat melalui pesan yang mengandung makna atau maksud tertentu disampaikan melalui berbagai media yang digunakan sebagai perantaranya. Proses tersebut terbentuk selama pertunjukan wayang kulit diselenggarakan, dengan kata lain seorang *dalang* dan kelompok *pengrawit* bersimbiosis mutualisme atau saling menguntungkan satu sama lain untuk menghasilkan unsur keindahan artistik. Unsur keindahan *karawitan pakeliran* berupa repertoar *gendhing* dan *dalang* menghasilkan *sajian wayang kulit*. Melalui unsur-unsur tersebut sebuah pertunjukan wayang kulit menghasilkan harmoni atau artistik pertunjukan yang merupakan keindahan estetik.

B. Harmoni/ Artistik Pertunjukan

Sumardjo Jacob (2014: 352-353) Pertunjukan wayang kulit bukan hanya teater (*lakon*) tetapi juga mengandung seni rupa (lukis, pahat), seni musik (*karawitan*, vokal), dan seni tari (gerak wayang). Multiseni ini dengan sendirinya merupakan kesatuan makna. Masing-masing seni memberikan kontribusi simboliknya sendiri-sendiri yang saling melengkapi. Menurut pada penjelasan tersebut sebuah pertunjukan wayang kulit tersusun atas beberapa kesenian, meliputi; teater, seni rupa, seni musik dan seni tari. Dari beberapa kesenian tersebut pertunjukan wayang kulit menghadirkan sebuah kesan artistik dan mampu menghasilkan tontonan yang menarik untuk diselenggarakan.

Seperti halnya seni pertunjukan lainnya, seni *pedalangan* tidak lepas dari bahan baku yang berupa soft material atau materi non fisik sebagai bahan dasar untuk digarap, yang dalam istilah seni pertunjukan lazim disebut “medium”. Istilah “medium”, menurut kamus besar Bahasa Indonesia, diartikan sebagai ukuran sedang, dapat pula diartikan alat untuk mengalihkan atau mencapai sesuatu, juga disamakan dengan kata “media” yang diartikan alat atau alat komunikasi (Alwi, dkk, 2001:727) (Murtiyoso, Bambang., Sumanto., Suryanto., Kuwato,2007:3).

Seni *pedalangan* memiliki empat macam medium yang berupa Bahasa, suara, gerak, dan rupa; yang terdiri dari garis, warna, bentuk, dan tekstur. Masing-masing medium ini dalam penerapannya tidak dapat dipisahkan, diantara medium satu dan lainnya saling berkaitan dan saling mendukung menjadi suatu kesatuan yang membentuk pertunjukan

wayang secara utuh²⁵. Pernyataan tersebut secara umum dapat diketahui bahwa dalam pertunjukan wayang kulit terdapat beberapa medium yang merupakan elemen penting dalam seni *pedalangan*. Beberapa medium tersebut dikonstruksi oleh *dalang* untuk menghasilkan kesan artistik. Proses konstruksi tersebut tidak dapat berjalan tanpa adanya sebuah *pengrawit* yang menjadi pengiring dalam pertunjukan wayang kulit.

Dalam buku *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen Elemen Dasar Pakeliran* (2007:4-6) menjelaskan secara terperinci beberapa medium yang terdapat didalam seni pedalangan, antara lain sebagai berikut:

1. Bahasa merupakan bahan baku yang digarap sebagai media ungkap dalam wujud wacana dan vokal *dalang*. Wacana *dalang*, yang dalam dunia *pedalangan* biasanya disebut dengan *basa pedalangan*, yaitu Bahasa *dalang* yang digunakan khusus dalam seni *pedalangan*. Pengertian *basa* atau Bahasa di sini bukan berarti Bahasa linguistic, tetapi Bahasa sebagai media ungkap kesenian yang mampu memberikan kesan estetis, serta sebagai sarana komunikasi dengan penonton.
2. Suara adalah bahan baku yang digarap sebagai sarana ungkap, baik wacana, vokal *dalang*, maupun *karawitan pakeliran*. Ungkapan wacana dalam *pedalangan* tidak sekedar ungkapan Bahasa sebagai sarana komunikasi, akan tetapi ungkapan wacana itu harus mengacu pada wujud, karakter, dan suara tokoh wayang. Dalam hal ini pengolahan suarasangat menentukan keberhasilan sajian wacana wayang, dengan pengolahan suara yang tepat akan memperjelas perbedaan wujud karakter dan suasana tiap-tiap tokoh.

²⁵ Murtiyoso, Bambang, Sumanto, Suryanto, Kuwato. *Teori Pedhalangan Bunga Rampai Elemen-Elemen Dasar Pakeliran*, 2007 hal 4

3. Gerak sebagai bahan baku yang diolah sebagai media ekspresi gerak wayang. Salah satu tugas seorang *dalang* adalah menghidupkan tampilan wayang lewat ekspresi gerak. Penampilan gerak wayang tidak sekedar gerak dalam arti obah (*moving*), melainkan gerakan yang ekspresif, berkesan hidup dan sesuai dengan karakter wayang yang tampil. Oleh karena itu *dalang* dalam menggerakkan wayang harus menguasai tehnik-tehnik dasar menggerakkan wayang diantaranya meliputi bentuk, volume, intonasi, tempo dan kesesuaian dengan iringan.

4. Rupa adalah bahan baku yang diolah sebagai sarana ungkap wujud wayang. Rupa dalam hal ini mencakup tampilan bentuk, warna, dan karakter. Boneka wayang pada hakikatnya merupakan pengolahan garis-garis yang disebut corekan, dari corekan itulah terbentuk wujud dan karakter wayang. Didalam pedalangan tradisi jawa, penampilan wayang dalam suatu *sajian pakeliran* tidak sekedar menampilkan wayang sesuai dengan wujud wayang dan namanya saja, tetapi perlu mempertimbangkan suasana adegan, suasana tokoh dan karakternya.

Melalui beberapa medium-medium yang sudah dijelaskan secara terperinci meliputi; gerak, suara, bahasa dan rupa, dalam pertunjukan wayang kulit pada dasarnya membentuk sebuah satu kesatuan khusus antara *dalang* dengan *pengrawit*. Berhasil atau tidaknya hubungan antara *dalang* dengan *pengrawit* sangat menentukan dalam menghasilkan medium yang diharapkan. Selain proses interaksi dan komunikasi musikal, melalui medium-medium tersebut sebuah pertunjukan wayang kulit mampu menghasilkan dan membuat kesan estetis. Kesan inilah yang sekaligus menjadikanya ciri utama dalam menghasilkan unsur keindahan atau lebih dikenal sebagai harmoni dan artistik pertunjukan.

Aspek rasa dalam pertunjukan wayang berarti segala hal yang berkaitan dengan kesan rasa estetik yang diekspresikan *dalang* melalui unsur *garap pakeliran*. Sebagai salah satu bentuk kesenian, pertunjukan wayang, merupakan sesuatu yang hidup senafas dengan mekarnya rasa keindahan dalam sanubari manusia yang hanya dapat dinilai dengan ukuran rasa, karena seni diciptakan untuk melahirkan gelombang kalbu rasa keindahan (Sunardi, 2013:4).

Unsur-unsur estetika pertunjukan wayang purwa gaya Surakarta yaitu: (1) pelaku pertunjukan yang terdiri dari *dalang* sebagai pelaku utama; dan *pengrawit*, *pesindhen*, *penggerong* sebagai kelompok *karawitan*; (2) peralatan pertunjukan meliputi: *wayang*, *kelir*, *kothak*, *keprak*, *cempala*, *gamelan*, maupun lampu; (3) unsur *garap pakeliran*, diantaranya: *lakon*, *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran*; serta (4) penonton dan penghayat seni pedalangan. Keempat unsur ini satu sama lain memiliki hubungan sinergis dan organis dalam membentuk kualitas estetik dalam pertunjukan wayang (Sunardi, 2013:24).

Menurut pernyataan tersebut dan menarik ke dalam masalah yang ingin disampaikan, unsur estetika pertunjukan wayang terdiri dari pelaku, peralatan, *unsur garap* dan penonton. Pelaku dalam hal ini merupakan *dalang* dan *pengrawit* yang menyusun pertunjukan melalui proses interaksi dan komunikasi musikal, yang bertujuan untuk menghadirkan kesan estetik. Peralatan pada pertunjukan wayang merupakan alat yang berperan sebagai media interaksi dan komunikasi musikal, dan sekaligus media penyusun artistik pertunjukan. Unsur *garap* merupakan *sajian wayang* kulit dan *repertoar gendhing*, yang dihasilkan melalui pelaku pertunjukan wayang kulit yaitu *dalang* dengan *pengrawit*. Kedua unsur tersebut berfungsi untuk

menghasilkan kesan artistik dan harmoni pertunjukan. Penonton dalam hal ini merupakan sekumpulan orang yang berperan sebagai palaku diluar pertunjukan wayang kulit. Adanya penonton dalam menyaksikan pertunjukan diharapkan dapat melihat, merasakan dan memahami sebuah hasil dari kesan-kesan artistik pertunjukan wayang kulit.

Materi *garap* selanjutnya diekspresikan *dalang* dengan ketrampilan tehnik *catur*, *sabet* dan *karawitan pakeliran*. Perpaduan antara materi *garap* dan ekspresi *dalang* sangat membutuhkan adanya ketepatan dan keselarasan. Untuk memberi daya hidup dan menjiwai pada pertunjukan wayang didasari oleh kekuatan batiniah *dalang* (*iner filling*), sehingga tercipta kesatuan *garap pakeliran* yang estetik (Sunardi,2013:176).

Artinya pada pertunjukan wayang kulit selain terdapat medium yang berperan sebagai penyusun pertunjukan, terdapat unsur *garap pakeliran* dari hasil perpaduan *sajian wayang* kulit dan *repertoar gendhing* yang dihasilkan dari pelaku pertunjukan wayang kulit yaitu *dalang* dan *pengrawit*. Melalui perpaduan tersebut, sebuah *sajian wayang* kulit dan *repertoar gendhing* menghasilkan kesan estetik yang disebut sebagai harmoni pertunjukan atau artistik pertunjukan. Sebuah harmoni atau artistik pertunjukan sendiri pada dasarnya mengandung beberapa unsur-unsur keindahan yang dapat kita rasakan melalui panca indra manusia. Seorang *dalang* dan kelompok *pengrawit* dituntut untuk mampu menghasilkan, mengolah maupun memberikan kesan tersebut demi terciptanya keindahan dalam jalannya pertunjukan wayang kulit. Unsur-unsur keindahan harmonis dan artistik dalam pertunjukan wayang kulit tersebut meliputi; *lakon (sanggit)*, *sabet*, *catur* dan *karawitan pakeliran*. Penjelasan dari masing-masing unsur keindahan dalam pertunjukan wayang kulit antara lain sebagai berikut:

1. *Lakon*

Lakon atau *sanggit* dalam pertunjukan wayang kulit pada dasarnya merupakan sebuah cerita yang terkandung dalam sebuah cerita atau alur pertunjukan wayang. *Lakon* merupakan kumpulan berbagai peristiwa yang dapat disusun oleh *dalang* dan mengandung berbagai rasa kehidupan. Sebuah rasa yang dikemas melalui alur dramatik akan menghasilkan sebuah kesan estetik dan sekaligus memberikan daya tarik bagi penikmat atau para penonton yang melihat pertunjukan tersebut. *Lakon* yang baik merupakan *lakon* yang disusun oleh *dalang* melalui peristiwa, pengalaman, atau imajinasi pola pikir *dalang* untuk membawakan *lakon* tersebut.

Dalam *lakon*, rasa inilah yang disajikan oleh seniman kepada penontonnya, yaitu rasa yang bersifat universal yang merupakan pengungkapan makna esensial dari berbagai peristiwa. Dalam pengungkapan, ilham atau penerangan itulah terletak keindahan. Dalam rasa terjadi sublimasi emosi dari tataran psikologis ke dalam tataran estetik. Dalam proses ini, emosi individual ditransformasikan menjadi rasa, pengalaman estetik yang non individual atau universal, mengatasi ruang dan waktu serta keadaan particular. Individu lupa akan dirinya dan mencapai titik pandang universal yang membawa kebahagiaan tertinggi. Inilah sebabnya pengalaman estetik menjadi identik dengan pengalaman religius (Sunardi; 2013:14).

Kreativitas dalam pertunjukan wayang merupakan kemampuan *dalang* dalam menafsir dan menyusun pola baru atau dengan membuat pertalian baru dalam menyajikan unsur *garap pakeliran* untuk membentuk *lakon* wayang. Dalam kreativitas ini, *dalang* memiliki daya inovasi untuk memunculkan *sajian pakeliran* secara estetik. Kreativitas dalam dunia *pedalangan* seringkali diistilahkan dengan kata *sanggit*. Dengan *sanggit*,

dalang memiliki ruang yang lebar untuk menafsir dan mengembangkan *lakon* dan unsur *garap* lainnya, sehingga memunculkan adanya *sanggit lakon*, *sanggit catur*, *sanggit sabet*, dan *sanggit karawitan pakeliran* (Sunardi, 2013:183).

Dalam pertunjukan wayang kulit sebuah *lakon* yang dimainkan dapat dibedakan menjadi dua antara lain nama sebuah tokoh atau karakter wayang dan peristiwa. (Sunardi, 2013:77) menjelaskan bahwa *lakon* dapat dikelompokkan menjadi dua, antara lain sebagai berikut:

- a. Berdasarkan judul *lakon* seperti; *lakon lahiran*, *raben*, *alap-alapan*, *huhur*, *jemenengan*, *duta*, dan sebagainya.
- b. Berdasarkan peristiwa penting seperti; jenis *lakon perang ageng*, *ngenger*, *wirid*, *asmara*, *kraman*, dan sebagainya.

Allan Feinstein dan kawan-kawan dalam (Sunardi, 2013:79), membedakan *lakon* menjadi dua antara lain *lakon baku* dan *lakon carangan*. Masing-masing jenis tersebut lalu digolongkan menjadi empat bagian dari masing-masing *lakon* yang dibedakan. Antara lain:

a. Lakon Baku

Lakon baku merupakan *lakon* berseri, berurutan dari *lakon* satu dengan lainnya, *Lakon baku* sebagai awal dari siklus cerita, *Lakon baku* diambil dari epos baku Ramayana dan mahabarata, *Lakon baku* merupakan *lakon* yang pernah dibukukan dan dibakukan.

b. Lakon Carangan

Lakon carangan dimaknai sebagai *lakon* yang otonom, berdiri sendiri, *Lakon carangan* merupakan *lakon* lanjutan dari bagian awal, *Lakon carangan* lebih merupakan penyimpangan dari cerita asli, *Lakon carangan* merupakan karangan *dalang* yang belum lazim dipentaskan.

2. *Catur*

Bentuk *catur* dalam *pedalangan* gaya Surakarta dapat ditelusuri melalui aspek kebahasaan, seperti; penggunaan bahasa *pedalangan*, *janturan* dan *pocapan*, *ginem*, serta tehnik *antawecana*. Penggunaan bahasa *pedalangan* memiliki norma khusus yang disesuaikan dengan kode sosial budaya yang berlaku. Bahasa yang dipakai adalah bahasa arkhais dengan aturan-aturan yang dibakukan sehingga terdapat stratifikasi bahasa bagi tokoh wayang. Bahasa yang berlaku dilingkungan para raja dan bangsawan dibedakan dengan bahasa para rakyat jelata; raksasa; maupun para dewa. Derajat sosial yang lebih rendah akan menggunakan bahasa *karma inggil* terhadap sosial di atasnya. Dalam hal ini para dewa memiliki derajat tertinggi, disusul raja, kasatria, raksasa, dan *punakawan* dalam lingkungan sosial dunia wayang (Sunardi, 2013:80).

Bentuk *catur* dalam *pedalangan* gaya Surakarta ini dapat pula diperhatikan dari persoalan *antawecana* yang dilafalkan oleh *dalang*. Pengucapan *catur* (*antawecana*) meliputi *janturan*, *pocapan*, dan *ginem*. *Antawecana janturan* dan *pocapan* menyesuaikan dengan suasana adegan atau batin tokoh wayang yang digambarkan. *Antawecana ginem*, selain memperhatikan suasana adegan dan memperhatikan siapa tokoh yang berbicara. *Antawecana* wayang mengacu pada perbedaan warna suara dari tiap-tiap tokoh wayang yang memberikan gambaran konkrit mengenai karakteristik tokoh (Sunardi, 2013:84).

Pernyataan tersebut secara garis besar menjelaskan bahwa dalam pertunjukan wayang kulit terdapat bentuk bahasa dan etika bahasa yang berlaku didalamnya. *Catur* pada dasarnya merupakan medium yang mempunyai kedudukan atau peran penting dalam menghasilkan unsur

harmoni atau artistik pertunjukan wayang kulit. Bentuk bahasa meliputi; *catur*, *janturan*, *pocapan*, *ginem*, dan *antawecana*. Sedangkan estika bahasa dalam pertunjukan wayang merupakan etika bahasa menurut derajat social yang melingkupinya. Secara garis besar *catur* merupakan tehnik atau bentuk narasi yang dilakukan oleh *dalang* selaku pemimpin untuk menghasilkan kesan estetis dan harmonis dalam pertunjukan wayang kulit. Berikut merupakan beberapa penjelasan mengenai bentuk-bentuk *catur* dalam pertunjukan wayang kulit:

a. Janturan

Pengertian *janturan* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan narasi seorang *dalang* mengenai tempat adegan, karakter tokoh wayang, suasana atau peristiwa. Bentuk *janturan* pada umumnya memiliki dua macam bentuk meliputi; *janturan ageng* dan *janturan alit*. Pengertian *janturan ageng* merupakan sebuah narasi yang kalimatnya panjang, dan *janturan alit* merupakan sebuah narasi yang kalimatnya pendek. Perbedaan antara keduanya terletak pada tempat peletaknya, jika *janturan ageng* diletakan pada *jejer* dan *janturan alit* diletakan setelah *jejer*.

Janturan pada pertunjukan wayang kulit berfungsi untuk menceritakan suasana suatu alur adegan dalam *lakon*, penggambaran suatu karakter wayang, tempat, maupun suasana dalam *lakon*, memberi kesan tertentu pada *lakon* dan terakhir memperkuat suasana agar memberi kesan estetis dalam *lakon* yang sedang dibawakan. Ciri khas *janturan* sendiri ialah menggunakan bahasa *kawi* dan mempunyai unsur keselarasan yang ditunjukan pada harmonisnya suasana dan *iringan* pada adegan tertentu.

1) Janturan Ageng

Berikut ini merupakan contoh *janturan ageng* yang diambil dari adegan *Kahyangan alang-alang kumitir sang hyang wenang kaadhep jisnu lan mayangkara*, lakon *Wahyu Tohjali* dalam buku *Serat pedhalangan lampahan wahyu tohjali* yang disusun oleh Ki Purwadi Purwacarito (1991:95-96):

“Ramyang-ramyang Jagad etan maya-maya Jagad kulon, dudu soroting Surya, Candra, Ndaru lan Kartika, nanging tuhu menika gumelaring Kahyangan alang-alang Kumitir, inggih ing Sonya Ruri. Pramila winastan kahyangan alang-alang Kumitir karana dumunung mungging Cipta, manthenging pangesthi, wekasan suwung tan ana rasa pribadi, anane among ayem tentrem, sinebat awing-awang Kumitir, labet ingkang dumugi ing ngriku wur sirna saliring cipta rasa lan karsane, yayah kekejer ing akasa, kaya gumantung kangtanpa canthelan. Pramila sinebut Sonya Ruri, Sonya sepi, Ruri werdine isi je ring kono sasana sepi, dhatan kaprabawan dening rasa bungah lan susah, anane among jejering gesang sejati ya jatining urip”.

“Urubing langgeng, anglimputi sagung dumadi satemah sirna kanga ran rasa pribadi. Ana padhang dudu padhang rina, ana peteng dudu peteng wengi, kang ana among alam tumlawung nglangut dhatanpa tepi, yeku tapa tapaking Hyang Sukma, lah sinten ta menika ingkang nembe satata lenggah mungging Singangsana adi ingkang mawa Cahya adi ngenguwung, nenggih ingkang wewisik Sang Hyang Wenang ing mangke Sang Hyang Wenang hanampi dhateng sowanipun Jisnu Mayangkara. Inggih ingkang dumarajog tanpa larapan gya mangsah sumembah tumungkul hamarikelu wedanane, mangkana wijiling sabda pangandika saking Sang Hyang Wenang lamunta kawijiling lesan”.

2) Janturan Alit

Berikut ini merupakan contoh *janturan ageng* yang diambil dari adegan setelah *Jejer Kahyangan*, lakon *Wahyu Tohjali* dalam buku *Serat pedhalangan lampahan wahyu tohjali* yang disusun oleh Ki Purwadi Purwacarito (1991:12):

“Rerepeh-rerepeh katon minggah ing Kahyangan, Dewaning Panggoda Pangrencana nenggih Sang Hyang Bathari Pramoni, ingkang dadya

pangajabing sedya among kepengin sowan ing ngarsanipun Sang Hyang Jagad Girinata, labet binobatan ingkang Putra nggenya anggadhahi gegayuhan kepengin anyadhang tumuruning Wahyu Tohjali”.

“Ketingal kadamel-damel slaganipun Sang Hyang Bathari Durga, angagem busana ingkang mompyor, sinartan wewangen ingkang amrik, yen cinandra kadya pakartining kenya ingkang nedeng kapanduk jemparingin asmara. Pramihe dhimen anggoglohake marang panggalihe Rajaning Jawata, dupi prapteng ngarsane Sang Hyang Guru gya mangsah sumembah tumungkul hamarikelu wadanane”.

b. Ginem

Bentuk *ginem* dalam *pedalangan* gaya Surakarta terpilah menjadi dua kategori, yaitu *ginem blankon* dan *ginem bebas*. *Ginem blankon* atau dialog klise dapat diketahui pada dialog *bage-binage* antara tokoh wayang pada adegan-adegan tertentu. Dialog klise memiliki bentuk dan pilihan kata yang statis yang menunjukkan terjadinya percakapan antara tokoh wayang, misalnya mengenai kode etik penghormatan kepada tamu. *Ginem bebas* memiliki bentuk yang bebas sesuai persoalan yang dibahas oleh tokoh wayang. Hal ini dapat dilihat pada percakapan tentang permasalahan dalam adegan, dialog humor dari tokoh tertentu, dan sebagainya (Sunardi, 2013:83).

Menyikapi penjelasan tersebut istilah *ginem* yang terdapat dalam pertunjukan wayang kulit merupakan penggambaran narasi berbentuk dialog maupun monolog sebuah karakter tokoh wayang dalam pertunjukan wayang kulit yang dibawakan oleh seorang *dalang*. *Ginem* secara umum dapat difungsikan untuk memaparkan atau membuka permasalahan dalam jalannya alur *lakon* lewat narasi tokoh wayang, selain itu *ginem* dapat berfungsi untuk mengungkap karakteristik sebuah tokoh wayang kulit yang sedang dibawakan. Berikut merupakan contoh *ginem*

baku dan ginem blankon yang diambil dari sanggit atau lakon dengan judul Serat Pakeliran Jangkep Lampahan Parta Krama.

1) *Ginem Blankon*

Contoh *ginem blankon* pada adegan percakapan antara Prabu Kresna dengan Prabu Baladewa pada lakon *Serat Pakeliran Jangkep Lampahan Parta Krama* yang disusun oleh Purwadi (2001:15):

- Prabu Kresna : “Katuran panakrama saha pangabekti, rawuhipun kaka prabu wonten ing dwarawati”.
- Prabu Baladewa : “Kadang sedulure pun kakang, yayi prabu, tak tampa kanthi asta loro, tak kalungke ing pranaja lumebera marang pangkon, muwuhana bawaleksanane pun kakang, pangestu wae tumrape marang yayi Prabu”.
- Prabu Kresna : “Kulo nuwun inggih dahat kapundhi mugi dadosa jimat paripih andadosaken kagyating manah, dene kaka prabu mboten paring cecala saderengipun, ingkang kasebat wonten ing nawala putra utawi gandheg sakembaran”.
- Prabu Baladewa : “Yayi prabu pun kakang mundhut pangaksama. Mula raka para ora ngaturi cecala, awit ing pangrasa ora ana bedane dwarawati ya ing mandura, mandura ya ing dwarawati. Kapindhone arga kasurung rasa onenge pun kakang marang yayi prabu, dene watara lawas ora sapatemon”. Dst

Keterangan:

- Prabu Kresna : Silahkan duduk dan hormat kami, atas kedatangan kaka raja di kerajaan Dwarawati.
- Prabu Baladewa : Saudaraku adik saya, saya terima kasih dengan kedua tanganku, akan aku kalungkan dileher hingga paha menambah kewibawaan kakak. Sebaiknya doaku berikan kepada adik prabu.
- Prabu Kresna : O iya aku terima, semoga menjadi jimat. Membuat terkejut hatiku, karena kakak prabu tidak memberi tahu sebelumnya, lewat surat atau utusan pesuruh.
- Prabu Baladewa : O iya adik prabu kakak minta maaf kakak tidak memberi tahu lebih dahulu, karena kakak menganggap tidak ada bedanya Dwarawati juga Mandura, Mandura juwa Dwarawati, yang kedua hati

terdorong rasa rindu kakak terhadap adik prabu yang sudah begitu lama tidak bertemu.

2) *Ginem Bebas*

Contoh *ginem bebas* pada adegan percakapan antara *Prabu Kresna* dengan *Prabu Baladewa* yang disusun oleh Purwadi (2001:16):

Prabu Kresna : “Nuwun inggih kaka prabu, samangke swawi kula aturi paring dhawuh punapa wigatosing lampah dene kaka prabu kapareng rawuh wontening negari dwarawati”.

Prabu Baladewa : “Yayi pabu andadekna ing pamirsa, praptarie pun kakang iki kajaba tetinjo marang karaharjane yayi prabu sakulawangsa, mungguh wigatining sedyo, pun kakang dinuta yayi prabu duryudana ing ngastina, ingang saperlu kinen nglantarake rembug, menawa yayi prabu duryudana, kepengin angengerake yayi burisrawa, muga dadya pamomonging yayi bratajaya. saka panimbange pun kakang lekas kang mangkono mau kaya wus patut banget. dhasare yayi burisrawa iku putraning narendra ingkang ginandhang ing mbesuk anggenteni kepraboning kanjeng rama prabu salyapati, serta para kadange wis padha kapundhut garwa para narendra, sayuk rukun saiyeg saeka praya”.

Keterangan:

Prabu Kresna : O iya prabu, nanti kakak prabu segera memberi tugas apa keperluan kakak prabu hadir di negara Dwarawati.

Prabu Baladewa : Adik prabu aku beri tahu maksud kedatangan kakak selain melihat kesehatan keluargamu, kakak datang menjadi utusan adik prabu Duryudana dengan maksud ingin menitipkan Burisrawa untuk menjadi pengasuh Bratajaya. Menurut perhitungan kakak kehendak ini sangat pantas. Dasarnya Burisrawa anak raja yang nantinya akan menggantikan tahta kerajaan, ayah prabu Salya pati dan saudara-saudaranya sudah dimiliki para raja. Sayuk rukun saiyeg saeka praya.

c. *Pocapan*

Pengertian mengenai *pocapan* merupakan sebuah narasi dari *dalang* yang menggambarkan suasana atau peristiwa baik akan ditampilkan, sedang ditampilkan ataupun sudah ditampilkan dalam pertunjukan wayang. Selain itu disaat *dalang* sedang melakukan *pocapan* biasanya *dalang* tanpa menggunakan musik atau *iringan* apapun dari *karawitan pakeliran*, hal tersebut dikarenakan agar tidak mengganggu jalannya proses *dalang* dalam melakukan *pocapan*. Bentuk *pocapan* dalam pelaksanaannya terbagi atas dua bentuk, hal ini sama dengan *ginem* dalam pertunjukan wayang kulit. Bentuk tersebut meliputi; *pocapan blankon* dan *pocapan bebas*. *Pocapan blankon* digunakan untuk menceritakan peristiwa atau adegan berupa bahasa klise dan tidak terkait atau tidak hubungan dengan alur cerita *lakon* dalam pertunjukan wayang. *Pocapan bebas* pada umumnya digunakan untuk menceritakan suatu peristiwa atau adegan berupa bahasa bebas yang terkait atau ada hubungannya dengan alur cerita sebuah *lakon*.

Sama halnya dengan *janturan*, bentuk *pocapan* memiliki sifat yang baku dan tetap sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai *lakon* dengan penyesuaian pada nama negara, tokoh yang candra, dan suasana adegan (Sunardi, 2013:83). Perbedaan *pocapan* dengan *janturan* pada dasarnya meliputi; *pocapan* bahasanya berbentuk bebas, tidak terlalu banyak menggunakan bahasa *kawi*, dan yang terakhir sebuah *pocapan* tidak menggunakan sebuah *iringan* atau music dari *karawitan pakeliran*. Berikut merupakan contoh *pocapan blankon* dan *pocapan bebas* dalam pertunjukan wayang kulit.

1) Pocapan Bebas

Contoh pocapan bebas pada adegan yang diambil dari *sanggit* atau *lakon* dengan judul *Serat Pakeliran Jangkep Lampahan Parta Krama* disusun oleh Purwadi (2001:13-14):

“Lah ing kana ta wau, nembe eca wawan sabda nenggih sang Prabu Sri Bathara Kresna, miwah ingkang putra Raden Samba, datan Kuntun Raden Setyaki kadadak ing mangke katingal wonten rawuhing narendra mandura Sang Prabu Baladewa gya myak sami kan sumewa laju minggah sitihinggil binaturata”

Keterangan:

Lah ing kana ta wau, sedang baru asik berbicara Prabu Sri Bathara Kresna bersama anaknya Raden Samba dan tidak ketinggalan Raden Setyaki, mendadak kelihatan kedatangan Raja Mandura Sang Prabu Baladewa sedang berjalan diantara keramaian untuk naik ke sitihinggil binaturata.

2) Pocapan Blankon

Contoh pocapan blankon pada adegan yang diambil dari *sanggit* atau *lakon* dengan judul *Serat Pakeliran Jangkep Lampahan Parta Krama* disusun oleh Purwadi (2001:23):

“Lah ing kana ta wau, kaya-kaya wus teles wigatining pasewakan, daya-daya sri nara nata arso kondur hangedhaton tanggap parekan myang cethi sigra nyandhakampilane dhewe-dhewe reg, regedeg gya satata anjajari katon pyak ngarsa tangkeping wuri”

Keterangan:

“Lah ing kana ta wau, sepertinya sudah selesai inti pembicaraan rapat di istana, bersiap siap para abdi putri dengan tugasnya masing-masing dan segera berdiri berjajar untuk bersiap diri”.

d. *Antawecana*

Bentuk *antawecana* *pedalangan* gaya Surakarta diwarnai pula dengan *idiolek* wayang, baik *idiolek* umum maupun khusus. *Idiolek* umum, seperti; *nglakor* untuk tokoh raksasa, *mere* untuk tokoh kera, *nggereng* untuk tokoh bima dan bayu, *hong ilaheng* untuk para dewa dan pendeta, tertawa untuk tokoh *bapangan* dan sebagainya. adapun *idiolek* khusus hanya dimiliki oleh beberapa tokoh tertentu, seperti; *mbregegeg ugeg-ugeg hemel-hemel sadulita* untuk tokoh *semar*, *pragenjong-pragenjong pak-pak-pong*, *waru doyong ditegor uwong*, *kali code sopo seng gawe* untuk *batara narada*, *gandrik sontolotis* untuk tokoh *sengkuni*, *lole-lole samarante*, *emprit gantil buntute omah joglo* untuk tokoh *durna* dan sebagainya (Sunardi, 2013;85)

Melalui pernyataan tersebut sebuah *antawecana* merupakan teknik narasi atau konsep yang mutlak harus dimiliki oleh seorang *dalang* selaku pemimpin dalam pertunjukan wayang kulit. Pembawaan *antawecana* yang dilakukan oleh seorang *dalang* dalam pertunjukan dapat dikatakan untuk menghadirkan kesan estetik. Teknik narasi *antawecana* antara lain meliputi; *janturan*, *pocapan*, dan *ginem*. *Dalang* dalam membawakan sebuah *antawecana* harus memperhatikan teknik didalamnya meliputi; artikulasi, volume, dinamika, dan pemilihan kata yang digunakan. *Antawecana* dapat difungsikan untuk membedakan karakter tokoh wayang yang ditampilkan, membedakan suasana suatu adegan dalam *lakon* yang disajikan, memberi kesan tertentu dalam menampilkan sebuah adegan dan memperkuat karakter tokoh wayang.

1) *Antawecana*

Berikut merupakan contoh *antawecana* yang diambil dari *sanggit* atau *lakon* dengan judul *Serat Pakeliran Jangkep Lampahan Parta Krama* pada adegan yang disusun oleh Purwadi (2001:42-43):

“Nahenta ingkang kacarita ya ta wau sang Rekyana Patih Udowo wus undang tengara munya sinaur sesauran, gong beri maguru gongso undang tengara munya sinaur sesauran, gong beri maguro gongso tineteg gumuruh swaraning wadya gumuruh gumuntur kadya manyar sasra bareng neba”

Keterangan:

Cerita yang akan dibicarakan Patih Udawa mengundang memberi aba-aba tanda suara alat perang bersenjata bersautan, gong beri maguru gongso suara prajurit bagaikan burung manyar berjumlah 1000 berbunyi bersamaan.

2) *Antawecana Idiolek*

Berikut merupakan contoh *antawecana* yang menggunakan *idiolek* karakter wayang yang diambil dari *sanggit* atau *lakon* dengan judul *Serat Pedhalangan Lampahan Wahyu Tohjali* pada adegan *Bathara Narada* yang disusun oleh Purwadi Purwacarito (1991:15):

“Pragenjong-pragenjong pak-pak pong, pak-pak pong we la wis-wis bubrah rusak-rusak taningane, bareng katekan widadari panggodha pangrencane bathari pramoni”

“Adhi guru kaparenga kula aturi enget adhi guru bilih paduka menika dados jejering nalendra ingkang ambawani jagad tetiga adhi guru, sifating nalendra, sampun ngantos menggaliaken dhumateng garising kula warganipun pribadi nanging amenggalihna dhateng panangising para kawula saindhenging triloka menika adhi guru”

Keterangan:

“Pragenjong-pragenjong pak-pak pong, pak-pak pong we la wis-wis bubrah rusak-rusak taningane, bareng katekan widadari panggodha pangrencane bathari pramoni”.

“Adi guru saya minta tolong diingat adi guru, adi guru merupakan raja yang menguasai tiga dunia, seorang raja yang sampai mementingkan kepentingan keluarganya sendiri tetapi juga harus mementingkan nasib para rakyat seluruh dunia adi guru”.

3. *Sabet*

Ekspresi gerak secara visual yang dilakukan *dalang* dalam pertunjukan wayang dinamakan *sabetan*. *Sabetan* mencakup *cepengan*, *tanceban*, *bedholan*, penampilan dan *entas-entasan*, serta *solah* boneka wayang. *Capengan* merupakan tehnik *dalang* dalam memegang boneka wayang, *tancepan* dimaknai sebagai komposisi *pencacakan* boneka wayang wayang menggambarkan suatu adegan atau peristiwa tertentu, penampilan adalah kemunculan boneka wayang pada *kelir* sebelum *solah* dan *entas-entasan* merupakan Gerakan boneka wayang ketika meninggalkan *kelir*, serta *solah* dimaknai sebagai gerak-gerik boneka wayang pada *kelir*. Pada ekspresi *sabet* sangat memperhatikan gerak dan visual dari boneka wayang. (Sunardi, 2013:189)

(Soetarno, Sunardi, Sudarsono. 2007:134) Setidaknya ada empat konsep estetika *sabet* yang dikemukakan pada tulisan ini, yaitu (1) konsep *trampil*; (2) konsep *wijang*; (3) konsep *nuksma*; dan (4) konsep *mungguh*. *Sabet* wayang dalam pertunjukan tidak kalah penting dari unsur *sajian wayang kulit* yang lain. Ke empat konsep *sabet* tersebut secara langsung saling berkesinambungan menyusun kesan estetis pertunjukan wayang kulit.

Setiap konsep tersebut mempunyai kesan atau rasa sendiri dalam setiap adegan, *lakon* wayang kulit.

Melihat penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *sabet* dalam pertunjukan wayang kulit terdiri dari *tanceban*, *bedholan*, *solah*, *entas-entasan*. Keempat unsur yang terdapat dalam *sabet* sangat berpengaruh terhadap tercapainya kesan estetis yang meliputi rasa dan kesan dalam setiap adegan pertunjukan wayang kulit. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing unsur didalam *sabet* pertunjukan wayang kulit, antara lain sebagai berikut:

a. Trampil

Menunjuk pada kemampuan *dalang* memainkan *sabet* wayang. Istilah *trampil* berkaitan dengan Teknik *dalang* untuk mewujudkan *sabet* wayang yang estetik. Di sini *dalang* dituntut terampil dalam memegang wayang; terampil dalam menancapkan wayang; terampil dalam mencabut wayang; terampil dalam menggerakkan wayang; dan terampil dalam mengentaskan wayang dari *kelir* (Soetarno, Sunardi, Sudarsono. 2007:134). Konsep *trampil* yang ditunjukkan oleh seorang *dalang* merupakan sebuah kegiatan atau aktivitas yang menghasilkan kesan estetik, dengan cara memainkan wayang dalam pertunjukan wayang kulit.

b. Wijang

Artinya bahwa *sabet* wayang yang ditampilkan dapat secara jelas menggambarkan sesuatu, baik mengenai tindakan tokoh wayang, karakter wayang, maupun kondisi batin tokoh wayang. Konsep *wijang* ini mengandung unsur-unsur *cetha*, *resik*, dan *pilah* pada semua aspek gerak wayang (Soetarno, Sunardi, Sudarsono. 2007:134). Konsep *wijang* sendiri merupakan sebuah ilmu yang harus dikuasai oleh *dalang*, konsep *wijang*

berfungsi untuk memperjelas kegiatan atau tindakan karakter tokoh wayang, menggambarkan keadaan batin tokoh karakter tokoh wayang dalam pertunjukan wayang kulit.

c. Nuksma

Berarti bahwa *sabet* yang ditampilkan dapat terkesan hidup, *krasa*, *urip*, berjiwa, dan bermakna. Untuk mencapai tataran estetik ini, diperlukan proses yang cukup panjang (Soetarno, Sunardi, Sudarsono. 2007:135). Konsep *nuksma* dalam pertunjukan wayang tidak jauh berbeda dengan konsep *wijang*. Sebuah konsep *nuksma* merupakan keahlian seorang *dalang* untuk memainkan dan memberi kesan hidup dalam karakter tokoh wayang yang sedang dimainkan. Selain itu, konsep *nuksma* dapat memberikan atau menghasilkan kesan hidup, bermakna dan berjiwa dalam perjalanan alur *lakon* pertunjukan wayang kulit.

d. Mungghah

Pengertian runtut, sistematis, nalar, sesuai, cocok, masuk akal dalam pola berfikir seni pertunjukan wayang kulit. Dalam *sabet* wayang, kita mengenal konsep *mungghah*, baik pada *tanceban*, *bedholan*, *solah*, maupun *entas-entasan*. *Mungghah* dalam *sabet* berarti kesesuaian antara *sabet*, sub unsur *sabet*, dan variannya dengan maksud, tindakan, suasana, dan karakter tokoh (Soetarno, Sunardi, Sudarsono, 2007:136). Konsep *mungghah* sendiri merupakan kecerdasan seorang *dalang* untuk mengangkat *lakon* yang sedang dibawakan. Konsep *mungghah* dapat diartikan sebagai ketrampilan seorang *dalang* dalam memainkan wayang selama pertunjukan wayang kulit diselenggarakan.

4. Karawitan Pakeliran

a. Peran dan Fungsi Karawitan Pakeliran

Sumarsan (2018:213) dalam pertunjukan wayang kulit semalam suntuk, musik *gamelan* dimainkan terus menerus nyaris tanpa istirahat, dengan keseluruhan atau sebagian ansamble atau dengan salah satu instrument. Ada dua tipe utama pengiring pertunjukan wayang: *gendhing* nama generik untuk struktur komposisi-komposisi gamelan dengan Panjang bervariasi, dan *sulukan*, yaitu lantunan *tembang* oleh *dalang* yang diiringi dengan beberapa instrument. *Gendhing* dimainkan untuk keluar, masuk, perjalanan dan peperangan wayang, dan untuk mengiringi *janturan* atau narasi *dalang*. Suatu adegan utama dalam *lakon* (kisah, jalan cerita) wayang biasanya diiringi dengan suatu komposisi musik yang berstruktur lebih panjang, sedangkan adegan penunjang dalam adegan utama diiringi dengan komposisi-komposisi musik yang lebih pendek.

Ekspresi *gendhing* pada pertunjukan wayang dilakukan oleh kelompok *pengrawit* untuk menguatkan suasana yang diinginkan *dalang*. Pengekspresian *gendhing*, meliputi; *tabuhan gendhing*, *sindhenan*, dan *gerongan* dilakukan secara sinergis oleh *pengrawit*, *pesindhen*, dan *penggerong*. Untuk memberikan daya hidup pada suasana adegan atau tokoh yang tampil, maka *dalang* menambahkan *kombangan* sebagai penghias, pemanis, dan penguat rasa musikal *gendhing*. *Tabuhan gendhing* memperhatikan tehnik menabuh gamelan dan nuansa musikal yang ingin dicapai *pengrawit*. *Sajian tembang*, *sindhenan*, dan *gerongan* dilakukan *pesindhen* atau *penggerong* dengan memperhatikan rasa musikal, lagu, dan syair yang diekspresikannya (Sunardi,2013:196).

Melihat pernyataan tersebut, sebuah *karawitan pakeliran* dalam pertunjukan wayang kulit mengandung beberapa unsur keindahan. Unsur keindahan tersebut merupakan sebuah hasil yang diolah melalui *garap pakeliran* yang dimainkan *pengrawit*, *pesindhen* dan *penggerong* selama pertunjukan tersebut diselenggarakan. Peran *dalang* dalam *karawitan pakeliran* jelas sangat berpengaruh, dikarenakan seorang *dalang* merupakan pemimpin didalam pertunjukan. Seorang *dalang* dituntut mampu untuk mengolah dan mengkordinasikan kelompok *pengrawit*, *pesindhen* maupun *penggerong* dalam jalannya pertunjukan wayang kulit. Peran kelompok *pengrawit*, *pesindhen* dan *penggerong* dalam pertunjukan wayang kulit ialah memainkan *gendhing* selama wayang kulit. fungsi *gendhing* yang dimainkan oleh *pengrawit*, *pesindhen* dan *penggerong* mempunyai beberapa fungsi yang dapat mendukung dalam sajian wayang kulit, diantaranya meliputi; menguatkan suasana atau adegan dalam *lakon*, memberi kesan tertentu terhadap karakter tokoh wayang. Pemilihan dan pengolahan sebuah *sajian gendhing* dapat menghasilkan kesan estetik dalam pertunjukan wayang kulit.

Dalam *karawitan pakeliran* terdapat tiga konsep yang menjadikannya sebuah satu kesatuan yang menjalin hubungan dengan *sajian wayang kulit* itu sendiri. Konsep tersebut dianggap berperan penting dalam menghasilkan unsur harmoni maupun unsur keindahan dalam pertunjukan wayang kulit. Beberapa konsep tersebut terdiri dari *konsep mungkus*, *konsep nglambari*, dan *konsep nyawiji*. Penjelasan dari masing-masing konsep tersebut antara lain sebagai berikut:

1) *Konsep Mungkus*

Soetarno, Sunardi, Sudarsono, (2007:137) Istilah *mungkus* dapat diartikan membingkai, mewadahi, membatasi. *Mungkus* dalam pertunjukan wayang berarti kehadiran *karawitan pakeliran* sangat berperan penting untuk membingkai unsur-unsur *garap* lainnya, seperti *sabet wayang* dan *catur wayang*. Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *konsep mungkus* merupakan *konsep karawitan pakeliran* yang menghadirkan unsur keindahan. Konsep *mungkus* pada dasarnya berfungsi untuk membingkai, mewadahi ataupun membatasi unsur-unsur *garap* yang terdapat dalam pertunjukan wayang kulit.

2) *Konsep Nglambari*

Nglambari dapat diartikan memperkuat, memberi ilustrasi, ataupun menegaskan. Dalam *garap gendhing*, *konsep nglambari* memberikan pemahaman bahwa kehadiran *gendhing* ditujukan untuk memperkuat unsur-unsur yang lain pada pertunjukan wayang kulit. *Konsep nglambari* sangat jelas terlihat pada kehadiran *gendhing* pada adegan-adegan dalam pertunjukan wayang kulit Soetarno, Sunardi, Sudarsono (2007:138). Melihat pemaparan tersebut, *konsep nglambari* sejatinya merupakan konsep yang berfungsi untuk memberi, memperkuat maupun menegaskan narasi *dalang* atau struktur *gendhing* yang ditampilkan. Konsep *nglambari* sangat terlihat disaat sajian *gendhing* yang dimainkan pada adegan *lakon* dalam pertunjukan wayang kulit.

3) *Konsep Nyawiji*

Soetarno, Sunardi, Sudarsono (2007:139) Istilah *nyawiji* dapat diartikan menyatu, kempel, luluh, dan padu. Waridi (2005) menjelaskan bahwa *konsep nyawiji* dalam pertunjukan dapat dimaknai menyatunya dua

unsur atau lebih yang mana pada kedua unsur atau lebih tersebut satu sama lain tidak ada yang menonjol. Masing-masing unsur memiliki kekuatan yang sama dan setara, serta secara signifikan memunculkan suatu kesatuan unsur yang sangat padu. Melalui pemaparan tersebut, sebuah *konsep nyawiji* merupakan konsep yang hadir karena perpaduan dua unsur atau lebih yang mencakup *sajian wayang kulit* dan *repertoar gendhing* dalam pertunjukan wayang kulit. *Konsep nyawiji* sendiri dapat dikatakan konsep yang paling berperan penting dalam menghasilkan maupun membangun unsur keindahan. Hubungan suatu unsur yang padu dan seimbang menjadikan konsep *nyawiji* sebagai suatu konsep yang dapat menghadirkan unsur artistik dan harmonis didalam jalannya pertunjukan wayang kulit.

b. Unsur-Unsur Karawitan Pakeliran

Unsur-unsur *karawitan pakeliran* dalam pertunjukan wayang kulit antara lain meliputi; *sulukan*, *gendhing* dan *tembang*. *Sulukan* atau *suluk* merupakan vokal *dalang* yang berfungsi sebagai penguat atau penghias suasana adegan didalam *lakon*. Sebuah *suluk* pada umumnya terdiri dari *suluk pathetan* dan *suluk sendhon*. Bentuk *tembang* merupakan sebuah lagu vokal yang dinyanyikan oleh *pesindhen* atau *penggerong* yang terdapat pada suatu *gendhing* dalam *karawitan pakeliram*. *Tembang* dalam pertunjukan wayang kulit terdiri dari dua bentuk *tembang*, antara lain meliputi; *tembang bawaan* dan *tembang gendhing*. Fungsi *tembang* sendiri tidak jauh berbeda dengan *suluk*, yaitu sebagai penghias, penguat suatu *gendhing* atau adegan tertentu dalam *lakon* yang dimainkan. Memperkuat penokohan, memperjelas suatu adegan dan menghadirkan kesan-kesan tertentu

merupakan fungsi dari sebuah *gendhing* dalam pertunjukan wayang kulit. Sebuah *gendhing* yang dimainkan oleh *pengrawit* selama perunjukan wayang kulit secara ringkas memiliki 4 bentuk meliputi; *gendhing talu*, *gendhing jejer*, *gendhing perang* dan *gendhing*. Masing-masing bentuk *gendhing* tersebut pada dasarnya dimainkan untuk mengiringi *sajian wayang kulit*.

Pada unsur *garap karawitan pakeliran*, keselarasan dapat ditelusuri melalui ketepatan pemilihan *gendhing*, *sulukan*, *tembang* maupun *dhogdhogan-keprakan* dengan tokoh wayang dan suasana yang digambarkan. Ketepatan pemilihan *gendhing* dengan tokoh wayang dan suasana adegan menjadi persyaratan dimensi estetik ini (Sunardi 205-206).

Melalui berbagai unsur tersebut sebuah *karawitan pakeliran* mampu menghasilkan kesan estetik walaupun pada hakikatnya *karawitan pakeliran* memiliki peran sebagai pengiring dalam pertunjukan wayang kulit. Keselarasan yang dihasilkan dan diciptakan mampu menghasilkan berbagai macam suasana atau rasa untuk semua adegan dalam pertunjukan wayang. Kelompok ansamble *karawitan pakeliran* merupakan satu kesatuan dari berbagai unsur *garap pakeliran* yang tidak dapat dipisahkan bahkan dihilangkan karena mampu menghasilkan kesan artistik dan harmonis. Kehadiran kelompok karawitan pakeliran dalam pertunjukan wayang kulit mengandung beberapa unsur yang mampu menciptakan keselarasan didalam pertunjukan. Berikut merupakan penjelasan berbagai rasa estetik yang dapat dihasilkan melalui *karawitan pakeliran*, antara lain sebagai berikut:

1) *Nges*

Suatu istilah yang digunakan untuk menyatakan dicapainya suasana 'dramatis' dengan tepat dan serasai, sesuai dengan adegan yang sedang berlangsung sehingga mempengaruhi hati dan perasaan pendengar atau penonton (Bram Palgunadi, 2002:577). *Nges* merupakan suasana yang diciptakan melalui kelompok *pengrawit* dengan memainkan *repertoar gendhing*. Istilah *nges* bertujuan untuk menyatakan terbentuknya kesan dramatis dengan mempertimbangkan berbagai unsur dalam mendukung beberapa adegan dan suasana dalam alur *lakon* pertunjukan wayang kulit yang sedang dimainkan.

2) *Renggep*

Suatu istilah yang digunakan untuk menyatakan dicapainya suasana semarak, menyenangkan, mempesona, dan memikat hati penonton atau pendengar (Bram Palgunadi. 2002:577). Melalui penjelasan *renggep* tersebut, istilah *renggep* merupakan sebuah aransemen *karawitan pakeliran* yang dimainkan oleh kelompok *pengrawit* selaku pengiring dalam pertunjukan wayang kulit. Istilah tersebut digunakan untuk menjelaskan terbentuknya adegan atau suasana ramai, menyenangkan dan mempesona dalam pertunjukan wayang kulit.

3) *Laras*

Suatu istilah yang digunakan untuk menyatakan dicapainya suasana tenang, nyaman, sesuai, tepat, enak dinikmati, membuat hati menjadi tentram, tidak terlalu bergelora, atau tidak melonjak-lonjak (Bram Palgunadi. 2002:578). *Laras* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan penggambaran dari kesan tenang, nyaman dan sesuai. Istilah *laras* lebih

banyak digunakan dalam mendukung suasana, adegan atau karakter tokoh wayang dalam pertunjukan wayang kulit.

4) *Gandrung/Sem*

Suatu istilah yang digunakan untuk menyatakan suasana sendu yang disebabkan oleh adanya perasaan cinta, jatuh hati, atau rindu yang berlebihan terhadap permainan *gendhing*, isi syair, atau *tembang* yang dibawakan oleh para *panjak* selama *pagelaran* berlangsung (Bram Palgunadi, 2002:578). Istilah *gandrung* tidak jauh berbeda dengan istilah *renggep*, perbedaannya terletak pada penggambaran rasa yang diciptakan dari kelompok *karawitan pakeliran*. Istilah *gandrung* sering digunakan untuk menggambarkan suasana atau adegan percintaan karakter tokoh wayang dalam pertunjukan wayang kulit.

5) *Sereng*

Suatu istilah yang digunakan untuk menyatakan suasana tegang, penuh kemarahan, dendam, sakit hati, atau tersinggung (Bram Palgunadi, 2002:578). Berbeda dengan istilah yang lainnya, sebuah istilah *sereng* dalam pertunjukan sering ditemui dalam adegan yang menggambarkan suasana atau adegan yang bersifat dramatis. Istilah *sereng* digunakan untuk penggambaran suasana tegang, dendam, tersinggung, sakit hati dan kemarahan yang diperankan oleh karakter tokoh wayang dalam alur *lakon* pertunjukan wayang kulit.

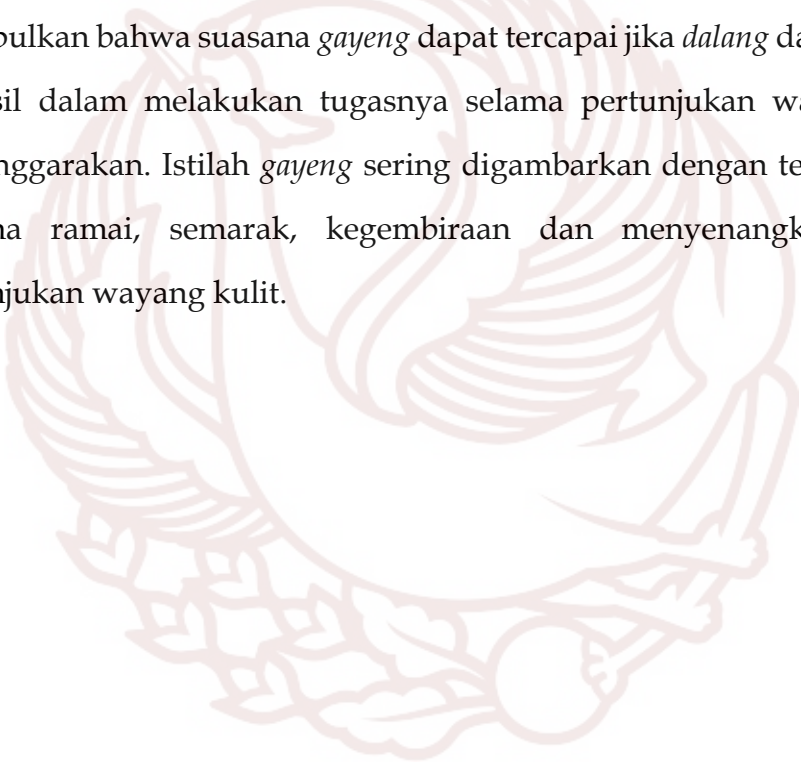
6) *Regu*

Suasana pada saat *jejer* (adegan pertama) dapat berkesan agung, berwibawa (Sunardi, 2013:140). Istilah *regu* merupakan suatu istilah penggambaran yang digunakan untuk menggambarkan suasana yang agung atau berwibawa dalam pertunjukan wayang kulit. Suasana *regu*

sendiri pada dasarnya digunakan dibagian awal dalam pertunjukan wayang kulit.

7) *Gayeng*

Gayeng adalah suatu istilah yang digunakan untuk menyatakan tercapainya suasana, ramai, semarak, penuh kegembiraan, serta menyenangkan hati semua orang sehingga membuat orang menjadi seakan lupa diri (Bram palgunadi,2002:578). Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa suasana *gayeng* dapat tercapai jika *dalang* dan *pengrawit* berhasil dalam melakukan tugasnya selama pertunjukan wayang kulit diselenggarakan. Istilah *gayeng* sering digambarkan dengan terbentuknya suasana ramai, semarak, kegembiraan dan menyenangkan selama pertunjukan wayang kulit.



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Proses interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan sebuah fenomena atau peristiwa antara dua pelaku yang saling membutuhkan dan berhubungan dalam pertunjukan wayang kulit. Interaksi dan komunikasi musikal dalam pertunjukan wayang kulit mengandung dua elemen yang membentuk hubungan pragmatis dalam menghasilkan kesan harmonis dan artistik. Elemen yang pertama merupakan *sajian repertoar gendhing* sebagai pilihan *dalang* yang dikomunikasikan antara *dalang* dan *pengrawit* untuk menghasilkan kesan harmonis dengan menggunakan simbol atau media tertentu. Sedangkan elemen yang kedua ialah *Sajian wayang kulit* merupakan konstruksi *dalang* dan sekaligus merupakan sebuah simbol atau media yang dapat ditangkap *pengrawit* untuk menghasilkan kesan artistik dalam pertunjukan wayang kulit.

Sajian repertoar gendhing dalam pertunjukan wayang kulit berperan penting dalam membangun kesan harmonis, kesan tersebut dapat dibuktikan melalui hasil interaksi antara *dalang* dengan *pengrawit*. Interaksi tersebut bersifat verbal maupun nonverbal, dapat terjalin dengan menggunakan media atau simbol tertentu sebagai sarana penghubung yang berfungsi untuk menyampaikan pesan, makna atau maksud. Hasil interaksi dan komunikasi musikal antara *dalang* dengan *pengrawit* dalam *sajian repertoar gendhing* pertunjukan wayang kulit antara lain meliputi: Permainan *gendhing*, Pengaturan *gendhing*, dan terakhir Menghentikan *gendhing*.

Sajian wayang kulit dalam pertunjukan wayang kulit merupakan sebuah media atau simbol yang dikonstruksi *dalang* selaku pemimpin pertunjukan, bertujuan dapat direspon *pengrawit* selaku pengiring pertunjukan untuk menghasilkan aksi dan reaksi dalam menghasilkan kesan artistik. Sifat interaksi didalam *sajian wayang kulit* pertunjukan wayang kulit menggunakan verbal atau nonverbal yang secara dinamis diatur dan diolah *dalang* selama pertunjukan tersebut diselenggarakan. Hasil *sajian wayang kulit* antara *dalang* dengan *pengrawit* menghasilkan beberapa kesan artistik antara lain meliputi: Pergantian *pathet*, *Solah wayang*, *Sabet wayang*, *Tanceban wayang*, *Bedholan wayang* dan yang terakhir *Bedholan wayang*.

Fenomena interaksi dan komunikasi musikal pertunjukan wayang kulit telah memberikan suatu gambaran tentang bagaimana sebuah pertunjukan tradisional dengan semua unsur yang kompleks di dalamnya mampu menghasilkan proses interaksi dan komunikasi musikal antar pemain. Dalam pertunjukan wayang kulit sebuah fenomena interaksi dan komunikasi musikal dikatakan berhasil jika seorang *dalang* dan *pengrawit* mampu menghasilkan pemahaman khusus meliputi ide, gagasan, konsep, nilai, makna, maksud bahkan rasa dengan menggunakan media tertentu yang menghasilkan respon aksi atau reaksi dalam pertunjukan wayang kulit. Proses terjadinya fenomena antara *dalang* dengan *pengrawit* merupakan indikasi bahwa dalam *pertunjukan* wayang kulit terjalin sebuah interaksi dan komunikasi musikal yang bertujuan untuk menghasilkan kesan harmonis, kesan artistik dan rasa keindahan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran penelitian yang dapat disampaikan kepada pembaca antara lain sebagai berikut:

1. Melestarikan kesenian tradisional pertunjukan wayang kulit yang semakin lama ditinggalkan. Walaupun terdapat beberapa sanggar atau komunitas khususnya wayang kulit, namun terkesan masih kurangnya apresiasi terhadap pertunjukan wayang kulit. Keberadaan kesenian tradisional pertunjukan wayang kulit merupakan aset yang hendaknya patut untuk dijaga dan dikembangkan.
2. Melakukan program edukasi melalui event atau acara yang rutin ditujukan kepada semua tingkatan pelajar dan masyarakat umum. Melalui event atau acara tersebut dirasa lebih memberikan space, wadah maupun tempat dalam wawasan dan pengetahuan secara mendalam khususnya kesenian pertunjukan wayang kulit.
3. Penelitian terhadap pertunjukan wayang kulit secara umum sudah banyak, akan tetapi penelitian mengenai interaksi dan komunikasi musikal belum banyak dan kurang mendapat apresiasi. Setelah penyusunan penelitian ini, diharapkan adanya penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai pertunjukan wayang kulit dalam segi musikalitas atau menggunakan disiplin ilmu yang berbeda.

KEPUSTAKAAN

- Aw, Suranto. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Brinner, Benjamin. 1995. *Knowing Music, Making Music: Javannese Gamelan and The Theorynof Music Competence and Interaction*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Cangara, Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hardjana, Agus M. 2013. *Komunikasi Interperonal dan Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Haryanto, S. 1988. *Pratiwimba Adiluhung Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Percetakan Anem Kosong Anem.
- Iskandar, Yanuar Lutfi. 2014. "Komunikasi Musikal Seorang Dirigen dengan Suporter Sepak Bola Pasoepati". Skripsi. Seni Pertunjukan, Etnomusikologi, Institut Seni Indonesia, Surakarta.
- Jazuli M. 2014. *Sosiologi Seni Edisi 2 Pengantar Dan Model Seni*. Graha Ilmu Yogyakarta.
- Miles, Matthew dan A Michael Huberman. 1992. *Analisa Data Kualitatif: Buku Sumber Tenang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI Press Jakarta.
- Moleong, J Lexy. 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakaya.
- Murtiyoso, Bambang., Sumanto., Suryanto., Kuwato. 2007. *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-Elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: ISI Surakarta.
- Nasution. 2009. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

- Nugraha, Elia Wisma. 2015. "komunikasi Musikal dalam Pementasan Lagu Surakarta-Jakarta Grup Band Reggae Samalona". Seni Pertunjukan, Etnomusikologi, Institut Seni Indonesia, Surakarta.
- Palgunadi, Bram. 2002. *Serat Kandha Karawitan Jawi*. Bandung: Penerbit ITB.
- Purwadi. 2001. *Serat Pakeliran Jangkep Lampaham Parta Krama*. CV. Cindrawasih
- Purwacarito, Purwadi. 1991. *Serat Pedhalangan Lampahan Wahyu Tohjali*. CV. Cindrawasih
- Putra, Fabianus Deny Christianata. 2017. "Interaksi Musikal dalam Musik Jazz Studi Kasus Pementasan Pemusik Solo Jazz Society di Surakarta". Skripsi. Seni Pertunjukan, Etnomusikologi, Institut Seni Indonesia, Surakarta.
- Rusdy, Sri Teddy. 2015. *Simiotika Dan Filsafat Wayang*. Jakarta: Yayasan Kartagama.
- Santoso. 2011. *Komunikasi Seni: Aplikasi Seni Dalam Pertunjukan Gamelan*. Surakarta: ISI Press.
- Soetarno, Slamet MD. 1997. *Pertunjukan Wayang dan Makna Simbolisme*. Surakarta: STSI Press.
- Soetarno, Sunardi, Sudarsono. 2007. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
- Sudarman, Denim. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sumardjo, Jacob. 2014. *Estetika Paradoks*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Sumarsan. 2018. *Memaknai Wayang dan Gamelan*. Yogyakarta: Gading.
- Sumaryono, Totok. 2007. *Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Seni*. Semarang: UNES Press Semarang.
- Sunardi. (2013). *Nuksma dan Munggah Konsep Dasar Pertunjukan wayang*. Surakarta: ISI Press
- Suryanto. 2015. *Pengantar Pemahaman Filsafat Wayang*. Surakarta: ISI Press.

- Spradly, James P. 2006. *Metode Etnomusikologi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Straus, Anselm dan Juliet Corbin. 2013. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Silvanus, Alfa Krisma Muji. 2017. "Jalinan Interaksi Musikal Musik Keroncong Alternatif Orkes Keroncong Swastika Surakarta". Skripsi. Seni Pertunjukan, Etnomusikologi, Insitut Seni Indonesia, Surakarta.
- Tim Filsafat Wayang. 2017. *Filsafat Wayang Sistematis*. Jakarta Timur: Sena Wangi.
- Tim Penyusunan Panduan Tugas Akhir. 2019. *Panduan Tugas Akhir Seni Pertunjukan*. Surakarta: ISI Perss.
- Wood, Julia T. 2013. *Komunikasi Interpersonal Dalam Interaksi Keseharian*. Jakarta: Salemba Humanika.

WEBTOGRAFI

- <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=130741&val=5410>
- <http://livros01.livrosgratis.com.br/bu0000001.pdf>
- <http://repository.uinsu.ac.id/1705/5/8.%20BAB%20II-%20terbaru.pdf>
- <http://pracownik.kul.pl/files/37108/public/Lasswell.pdf>
- <http://adiprakosa.blogspot.com/2008/09/pengertian-komunikasi.html>
- <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/20930/Chapter%20II.pdf?sequence=4>

NARASUMBER

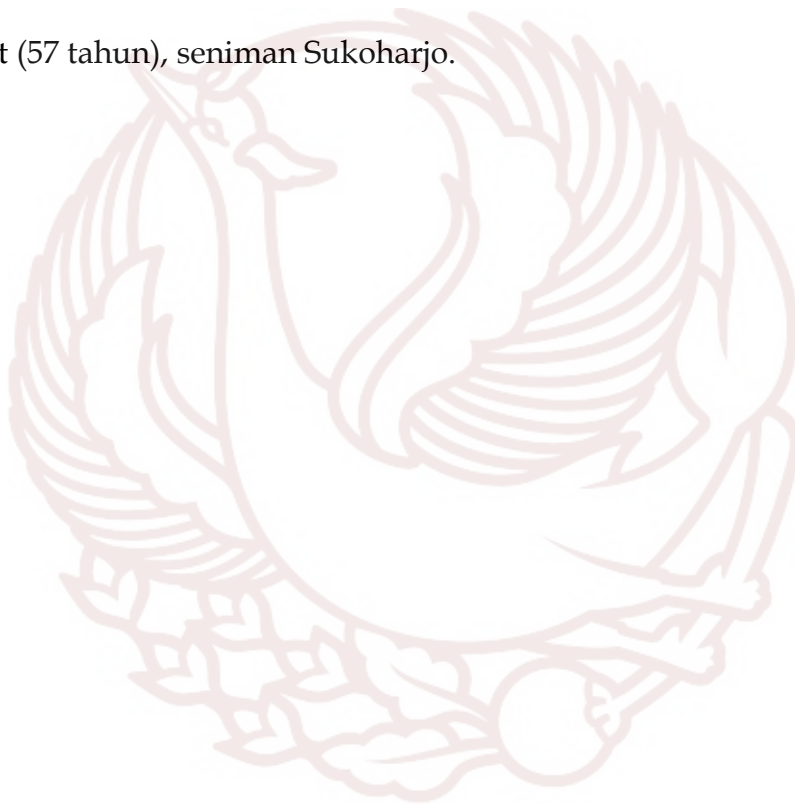
Sukadi (55 tahun), seniman dalang dan pengrawit Sukoharjo.

Kasdi (50 tahun), seniman dalang dan pengrawit Sukoharjo.

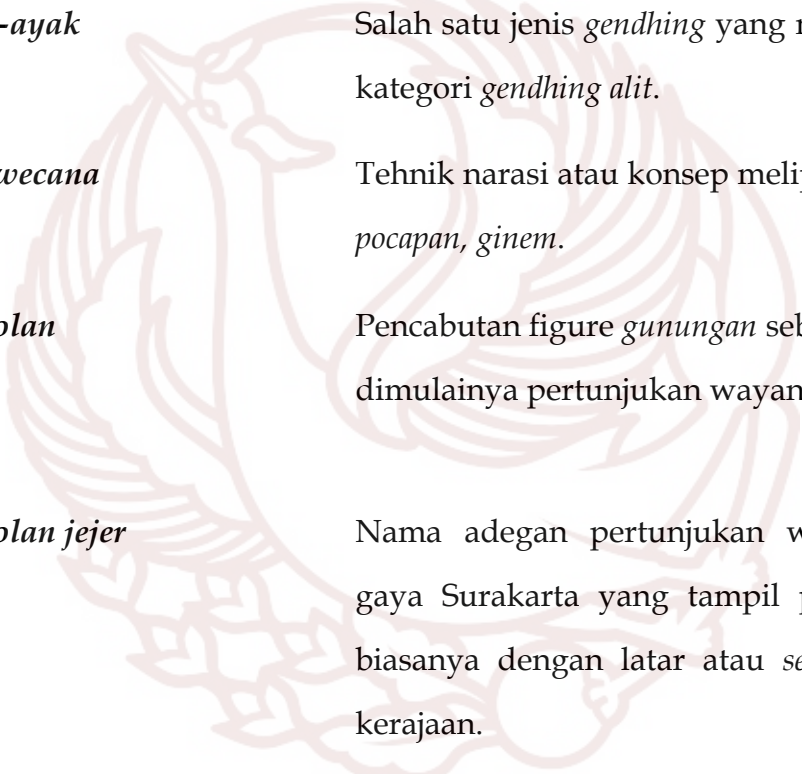
Heru Sutandio (40 tahun), seniman dalang dan pengrawit Sukoharjo.

Suparwanto (55 tahun), seniman dalang Sukoharjo.

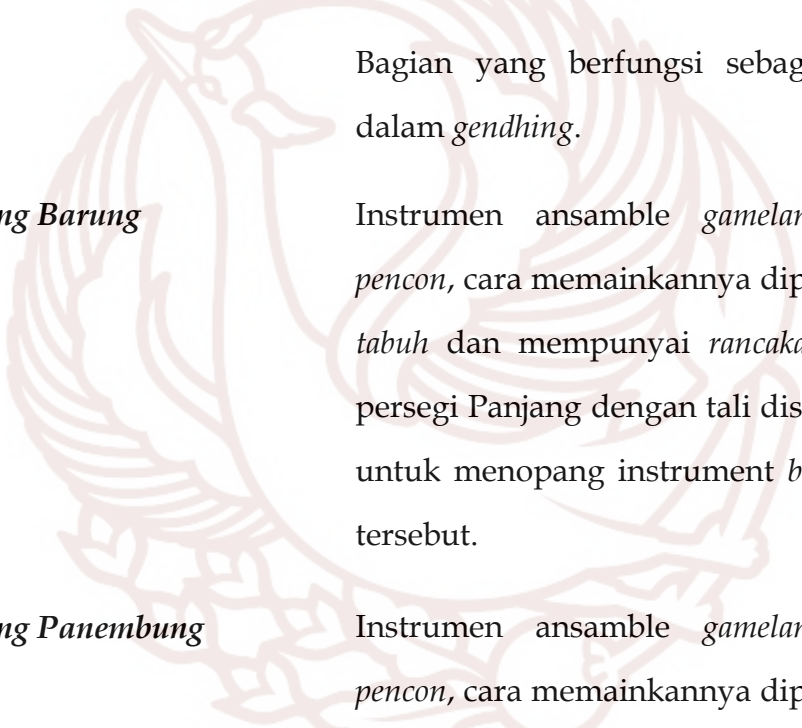
Slamet (57 tahun), seniman Sukoharjo.



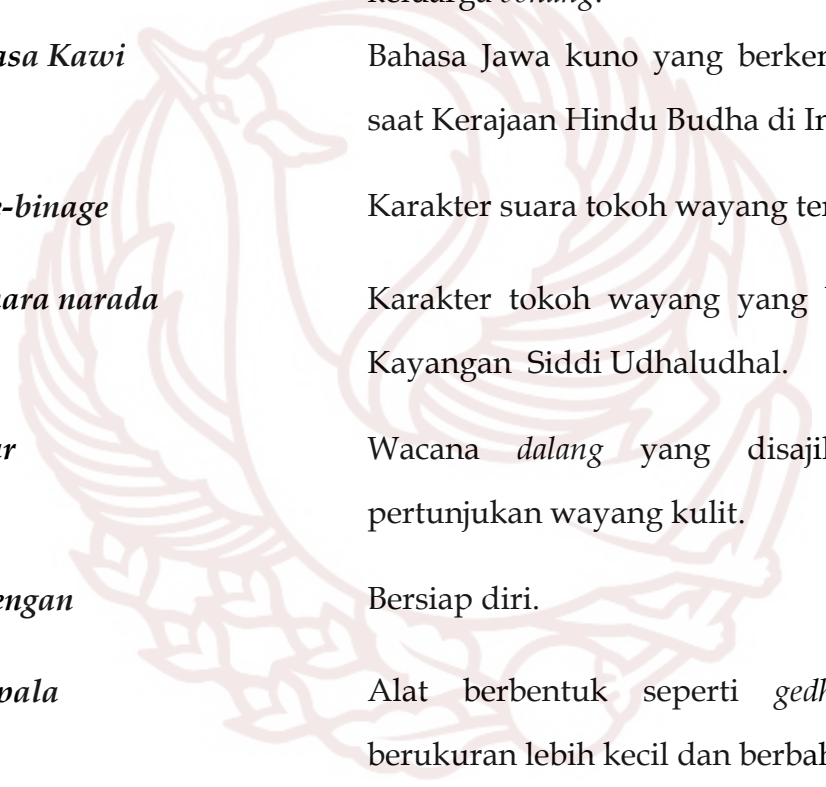
GLOSARIUM



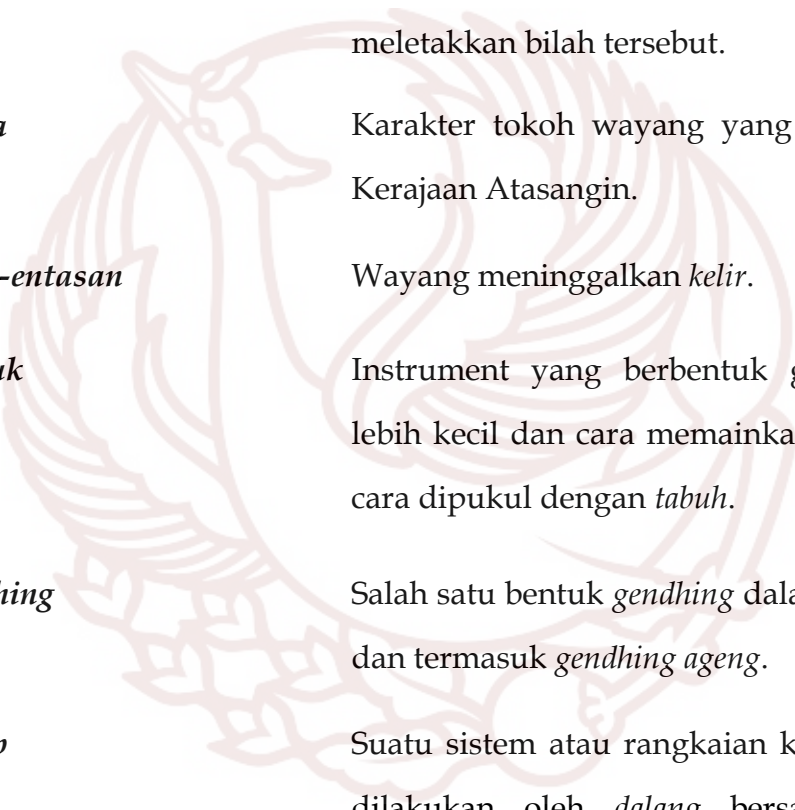
<i>Adiluhung</i>	Seni budaya yang bernilai tinggi dan wajib dipelihara.
<i>Abur-aburan</i>	Salah satu pola gerak terbang.
<i>Awit</i>	Bagian paling awal dari susunan <i>gendhing</i> .
<i>Ayak-ayak</i>	Salah satu jenis <i>gendhing</i> yang masuk dalam kategori <i>gendhing alit</i> .
<i>Antawecana</i>	Tehnik narasi atau konsep meliputi <i>janturan</i> , <i>pocapan</i> , <i>ginem</i> .
<i>Bedholan</i>	Pencabutan figure <i>gunungan</i> sebagai tanda dimulainya pertunjukan wayang kulit.
<i>Bedholan jejer</i>	Nama adegan pertunjukan wayang kulit gaya Surakarta yang tampil pertama kali biasanya dengan latar atau <i>setting</i> berupa kerajaan.
<i>Bedholan gapuran</i>	Adegan yang menggambarkan seorang tokoh atau raja yang berjalan diantara Balai Sidang Agung dengan Keraton.



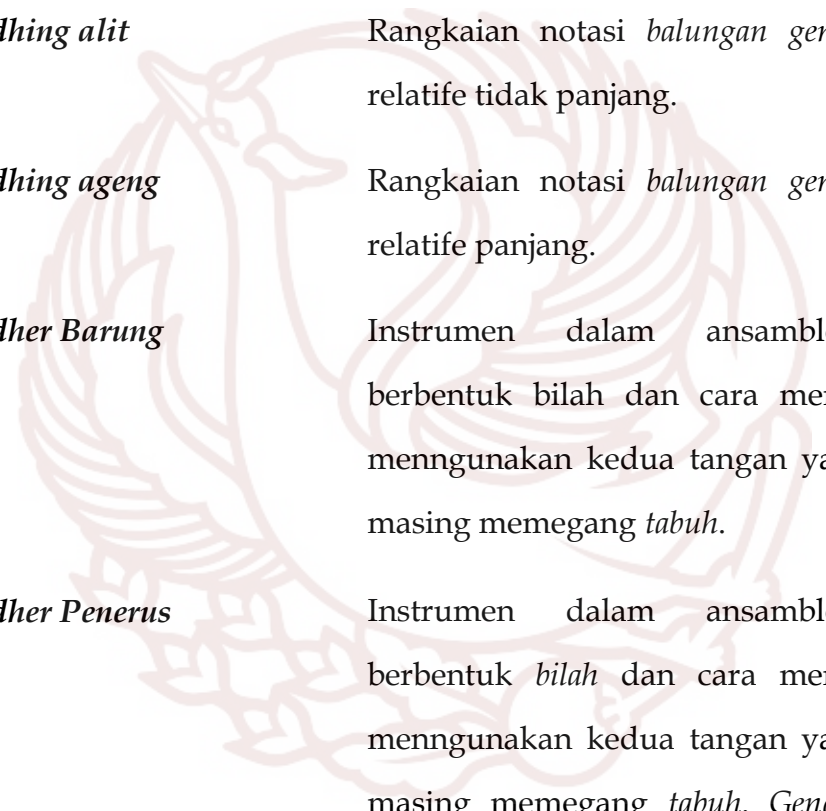
<i>Bedholan paseban jawi</i>	Adegan yang menggambarkan suasana atau adegan berkumpulnya tokoh-tokoh di Balai <i>Paseban Jawi</i> .
<i>Balungan</i>	Sekelompok atau salah satu instrument dalam ansamble <i>karawitan</i> berbentuk bilah yang cara memainkannya dengan cara dipukul dengan <i>tabuh</i> .
<i>Buka</i>	Bagian yang berfungsi sebagai pembuka dalam <i>gendhing</i> .
<i>Bonang Barung</i>	Instrumen ansamble <i>gamelan</i> berbentuk <i>pencon</i> , cara memainkannya dipukul dengan <i>tabuh</i> dan mempunyai <i>rancangan</i> berbentuk persegi Panjang dengan tali disela-sela kayu untuk menopang instrument <i>bonang barung</i> tersebut.
<i>Bonang Panembung</i>	Instrumen ansamble <i>gamelan</i> berbentuk <i>pencon</i> , cara memainkannya dipukul dengan <i>tabuh</i> dan mempunyai <i>rancangan</i> berbentuk persegi panjang dengan tali disela-sela kayu untuk menopang instrument. <i>Bonang panembung</i> merupakan ukuran paling besar dalam keluarga <i>bonang</i> .



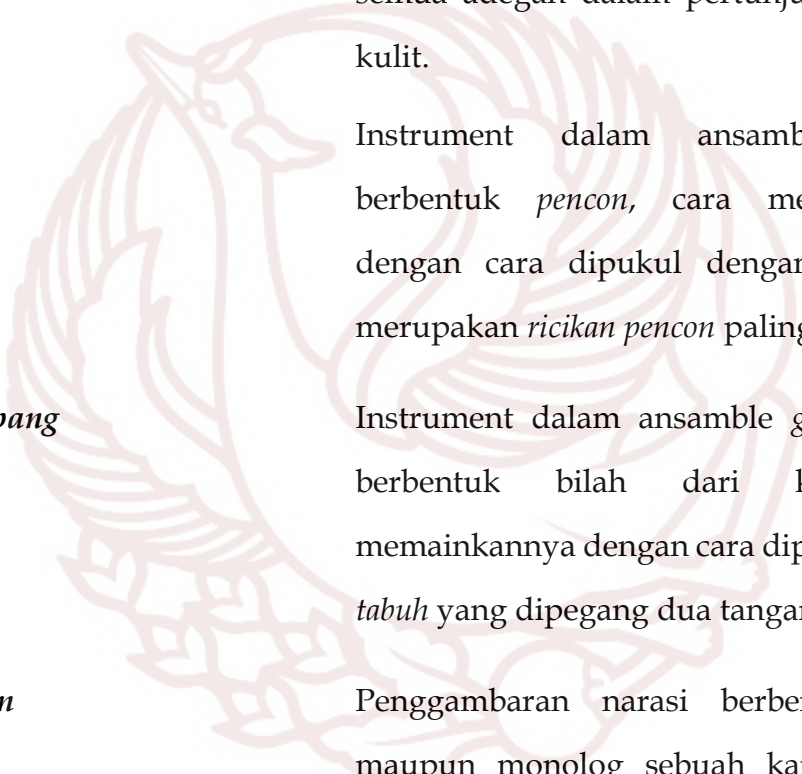
<i>Bonang Penerus</i>	Instrumen ansamble <i>gamelan</i> berbentuk <i>pencon</i> , cara memainkannya dipukul dengan <i>tabuh</i> dan mempunyai <i>rancangan</i> berbentuk persegi panjang dengan tali disela-sela kayu untuk menopang instrument. <i>Bonang penerus</i> merupakan ukuran paling kecil dalam keluarga <i>bonang</i> .
<i>Bahasa Kawii</i>	Bahasa Jawa kuno yang berkembang pada saat Kerajaan Hindu Budha di Indonesia.
<i>Bage-binage</i>	Karakter suara tokoh wayang tertentu.
<i>Bathara narada</i>	Karakter tokoh wayang yang berasal dari Kayangan Siddi Udhaludhal.
<i>Catur</i>	Wacana <i>dalang</i> yang disajikan dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Capengan</i>	Bersiap diri.
<i>Cempala</i>	Alat berbentuk seperti <i>gedhog</i> namun berukuran lebih kecil dan berbahan logam.
<i>Cetho</i>	Jelas.
<i>Dalang</i>	Seorang yang memainkan wayang dan selaku pemimpin dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Diawiti</i>	Dimulai.



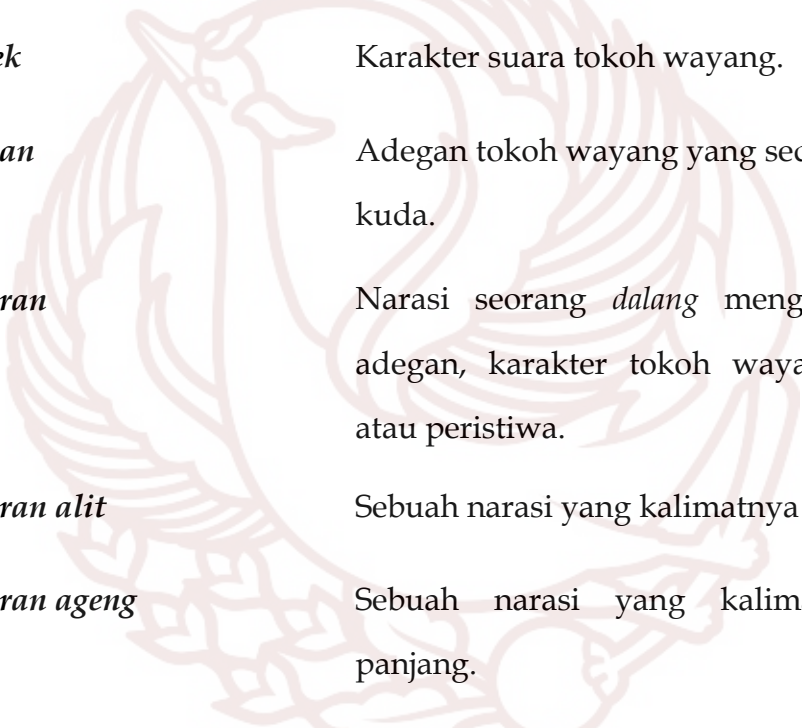
<i>Dadi</i>	Jadi.
<i>Dados</i>	Jadi.
<i>Demung</i>	Instrument dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk bilah, cara memainkannya dengan cara dipukul dengan <i>tabuh</i> dari kayu dan mempunyai <i>rancakan</i> untuk tempat meletakkan bilah tersebut.
<i>Durna</i>	Karakter tokoh wayang yang berasal dari Kerajaan Atasangin.
<i>Entas-entasan</i>	Wayang meninggalkan <i>kelir</i> .
<i>Engkuk</i>	Instrument yang berbentuk gong namun lebih kecil dan cara memainkannya dengan cara dipukul dengan <i>tabuh</i> .
<i>Gendhing</i>	Salah satu bentuk <i>gendhing</i> dalam karawitan dan termasuk <i>gendhing ageng</i> .
<i>Garap</i>	Suatu sistem atau rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh <i>dalang</i> bersama dengan <i>pengrawit</i> , <i>wiraswara</i> dan <i>swarawati</i> .
<i>Gedhog</i>	Alat bantu <i>dalang</i> untuk mengatur jalannya pertunjukan wayang kulit dengan cara dipegang pada tangan kiri dan terbuat dari kayu.



<i>Gedebog</i>	Batang pisang yang digunakan untuk menancapkan tangkai wayang kulit dalam sebuah pertunjukan wayang kulit.
<i>Gandrungan</i>	Adegan dimana dua tokoh wayang sedang jatuh cinta.
<i>Gendhing alit</i>	Rangkaian notasi <i>balungan gendhing</i> yang relatife tidak panjang.
<i>Gendhing ageng</i>	Rangkaian notasi <i>balungan gendhing</i> yang relatife panjang.
<i>Gendher Barung</i>	Instrumen dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk bilah dan cara memainkannya menngunakan kedua tangan yang masing-masing memegang <i>tabuh</i> .
<i>Gendher Penerus</i>	Instrumen dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk <i>bilah</i> dan cara memainkannya menngunakan kedua tangan yang masing-masing memegang <i>tabuh</i> . <i>Gendher penerus</i> memiliki ukuran lebih kecil daripada <i>gendher barung</i> .
<i>Gendhing talu</i>	<i>Gendhing</i> yang dimainkan sebelum pertunjukan wayang kulit diselenggarakan.



<i>Gendhing jejor</i>	<i>Gendhing</i> yang dimainkan untuk menandai babak awal pertunjukan wayang kulit.
<i>Gendhing perang</i>	<i>Gendhing</i> yang dimainkan dalam adegan perang pertunjukan wayang kulit.
<i>Gendhing sabet</i>	<i>Gendhing</i> yang dimainkan untuk mengiringi semua adegan dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Gong</i>	Instrument dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk <i>pencon</i> , cara memainkannya dengan cara dipukul dengan <i>tabuh</i> dan merupakan <i>ricikan pencon</i> paling besar.
<i>Gambang</i>	Instrument dalam ansamble <i>gamelan</i> yang berbentuk bilah dari kayu, cara memainkannya dengan cara dipukul dengan <i>tabuh</i> yang dipegang dua tangan.
<i>Ginem</i>	Penggambaran narasi berbentuk dialog maupun monolog sebuah karakter tokoh wayang dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Ginem blankon</i>	Dialog antar tokoh wayang yang menyangkut cerita <i>lakon</i> .
<i>Ginem bebas</i>	Dialog antar tokoh wayang yang tidak menyangkut cerita <i>lakon</i> .



<i>Gerongan</i>	<i>Tembang</i> yang dibawakan oleh <i>penggerong</i> .
<i>Gandrung</i>	Jatuh cinta.
<i>Irama</i>	Perubahan kerapatan bunyi dalam <i>karawitan</i> .
<i>Iringan</i>	Musik yang mengiringi.
<i>Idiolek</i>	Karakter suara tokoh wayang.
<i>Jaranan</i>	Adegan tokoh wayang yang sedang menaiki kuda.
<i>Janturan</i>	Narasi seorang <i>dalang</i> mengenai tempat adegan, karakter tokoh wayang, suasana atau peristiwa.
<i>Janturan alit</i>	Sebuah narasi yang kalimatnya panjang,
<i>Janturan ageng</i>	Sebuah narasi yang kalimatnya tidak panjang.
<i>Kiprahan</i>	Salah satu nama vokabuler gerak wayang untuk melukiskan tokoh sedang menari atau sebagai ungkapan perasaan gembira.
<i>Karawitan</i>	Kumpulan semua instrument ansamble <i>gamelan</i> yang dimainkan oleh <i>pengrawit</i> dan membawakan <i>gendhing</i> selaku lagu dalam <i>karawitan</i> .

Kendhang ciblon

Salah satu instrument dalam ansamble *gamelan* berbentuk tabung dengan kedua sisi menggunakan kulit dan cara memainkannya dipukul dengan kedua telapak tangan dan jari-jari.

Kombangan

Lagu vokal yang dinyanyikan oleh *dalang*, *sinden* atau *penggerong* dalam pertunjukan wayang kulit.

Keprak

Alat yang digunakan *dalang* untuk mengatur semua jalannya pertunjukan, berbentuk lempengan logam dan cara memainkannya dengan cara menekan dengan ujung kaki.

Kotak wayang

Tempat persegi panjang dan terbuat dari kayu untuk menyimpan atau meletakkan wayang kulit.

Krasa

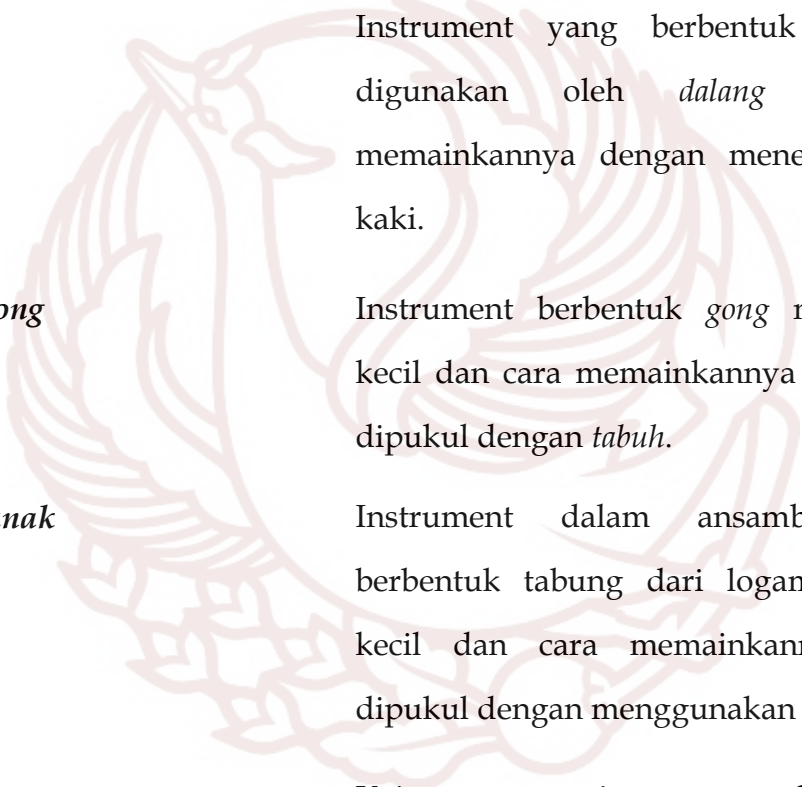
Terasa.

Kempyang

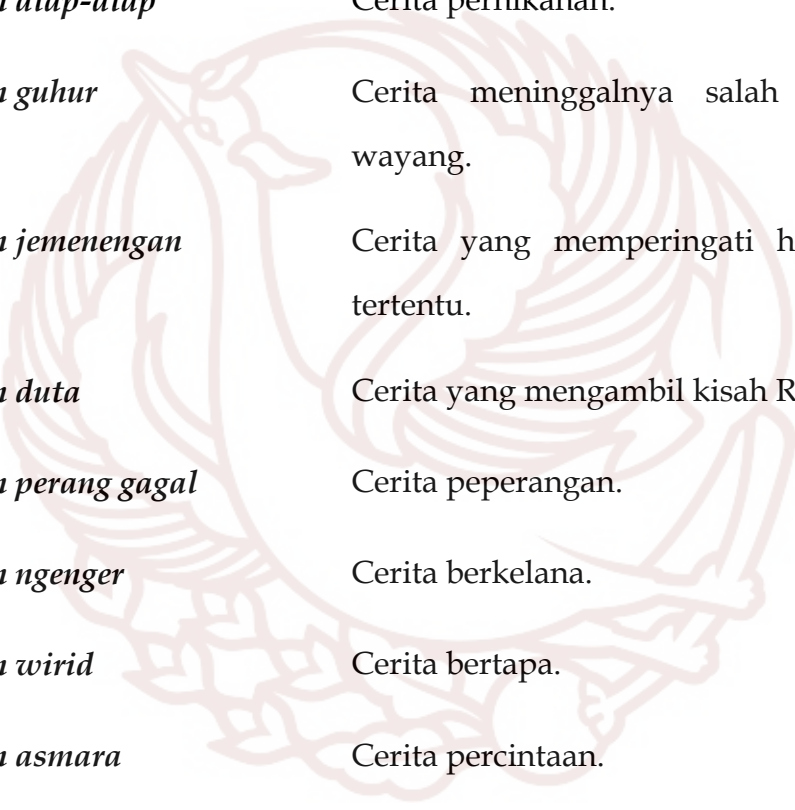
Instrument dalam ansamble *gamelan* berbentuk *pencon*, cara memainkannya dengan cara dipukul dengan *tabuh*.

Kethuk

Instrument dalam ansamble *gamelan* berbentuk *pencon*, cara memainkannya dengan cara dipukul dengan *tabuh*.



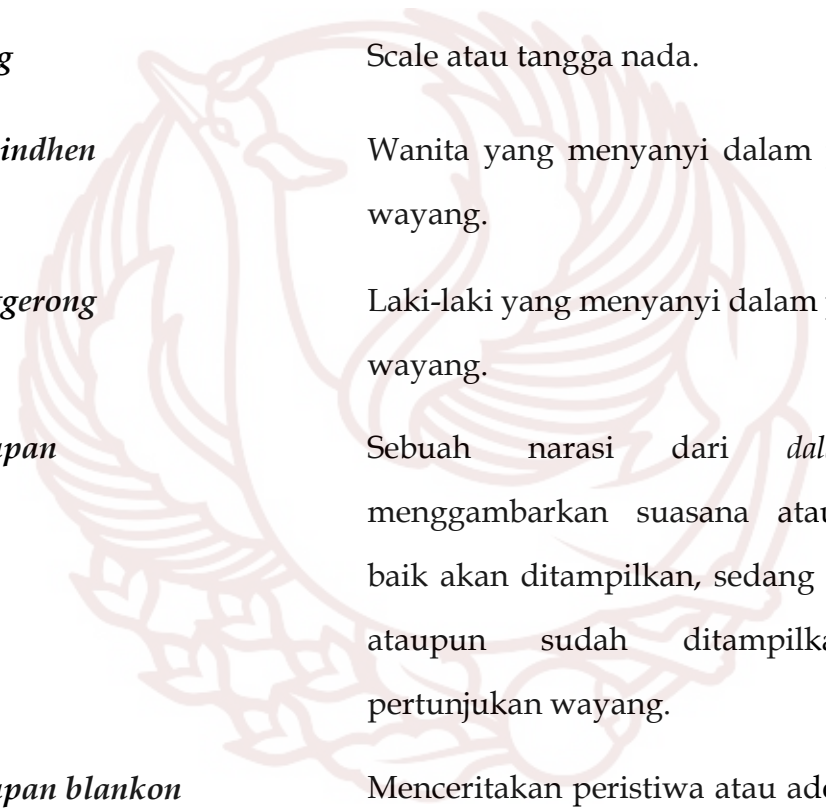
<i>Kempul</i>	Instrument dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk <i>pencon</i> , cara memainkannya dengan cara dipukul dengan <i>tabuh</i> .
<i>Kenong</i>	Instrument dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk <i>pencon</i> , cara memainkannya dengan cara dipukul dengan <i>tabuh</i> .
<i>Kecer</i>	Instrument yang berbentuk lempengan digunakan oleh <i>dalang</i> dan cara memainkannya dengan menekan dengan kaki.
<i>Kemong</i>	Instrument berbentuk <i>gong</i> namun lebih kecil dan cara memainkannya dengan cara dipukul dengan <i>tabuh</i> .
<i>Kemanak</i>	Instrument dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk tabung dari logam berukuran kecil dan cara memainkannya dengan dipukul dengan menggunakan <i>tabuh</i> .
<i>Kelir</i>	Kain yang menjuntang untuk <i>background</i> wayang kulit.
<i>Karma inggil</i>	Tingkatan strata bahasa dalam bahasa Jawa.
<i>Laya</i>	Perubahan tingkat kecepatan dalam <i>gendhing karawitan</i> .



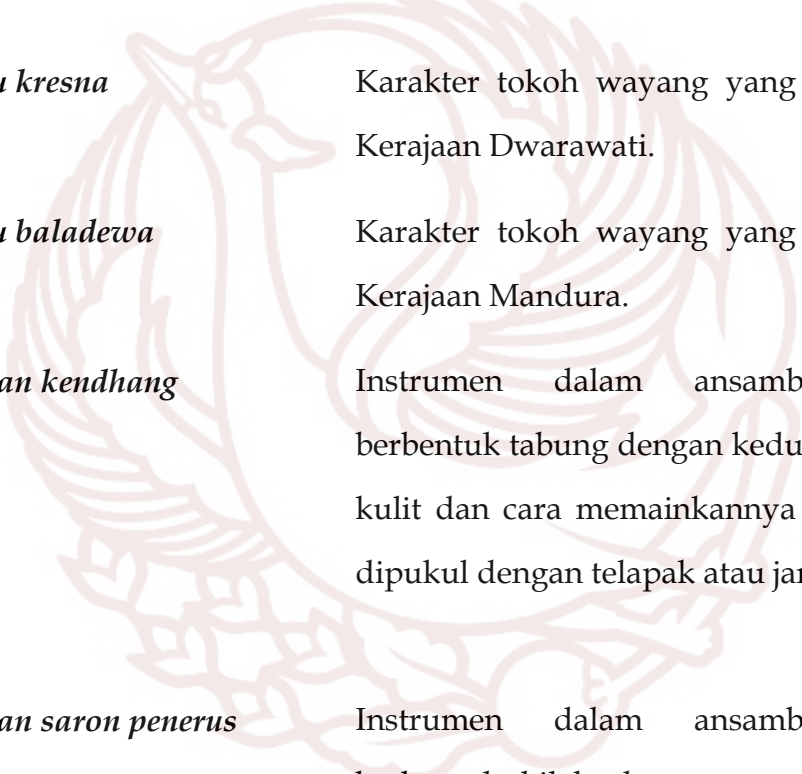
<i>Lakon</i>	Cerita.
<i>Laras</i>	Tunning system.
<i>Lakon lahiran</i>	Cerita kelahiran.
<i>Lakon raben</i>	Cerita pernikahan.
<i>Lakon alap-alap</i>	Cerita pernikahan.
<i>Lakon guhur</i>	Cerita meninggalnya salah satu tokoh wayang.
<i>Lakon jemenengan</i>	Cerita yang memperingati hari atau hal tertentu.
<i>Lakon duta</i>	Cerita yang mengambil kisah Ramayana.
<i>Lakon perang gagal</i>	Cerita peperangan.
<i>Lakon ngenger</i>	Cerita berkelana.
<i>Lakon wirid</i>	Cerita bertapa.
<i>Lakon asmara</i>	Cerita percintaan.
<i>Lakon kraman</i>	Cerita yang menceritakan tidak puasnyalah satu tokoh wayang terhadap raja atau kerajaan tertentu.
<i>Lakon baku</i>	Cerita yang sudah ada.
<i>Lakon carangan</i>	Cerita karangan <i>dalang</i> .
<i>Munggah</i>	Naik.



<i>Merong</i>	Bagian dimana <i>gendhing</i> berfungsi sebagai jembatan naiknya level sebuah <i>gendhing</i> .
<i>Minggah</i>	Naik.
<i>Mlebu</i>	Masuk.
<i>Mere</i>	Karakter suara kera.
<i>Ngawiti</i>	Memulai.
<i>Ngelik</i>	Refrein atau bagian yang mempunyai nada lebih tinggi.
<i>Nglokor</i>	Karakter suara raksasa.
<i>Ngereng</i>	Karakter suara Bima.
<i>Ndeg-ndhegan</i>	Pemberhentian sementara.
<i>Ngepos</i>	Pemberhentian sementara.
<i>Nges</i>	Suatu istilah yang digunakan untuk menjelaskan suasana dramatis.
<i>Umpak</i>	Bagian perantara atau transisi dalam <i>gendhing</i> .
<i>Pengrawit</i>	Seorang atau sekumpulan orang yang memainkan ansamble <i>gamelan</i> .
<i>Pathet</i>	Babak dalam pertunjukan wayang kulit.



<i>Pakeliran</i>	Pertunjukan wayang kulit.
<i>Pedhalangan</i>	Pertunjukan wayang kulit.
<i>Pencacakan</i>	Gerak-gerak wayang kulit.
<i>Panjak</i>	Seorang atau sekumpulan orang yang memainkan ansamble <i>gamelan</i> .
<i>Pelog</i>	Scale atau tangga nada.
<i>Pensindhen</i>	Wanita yang menyanyi dalam pertunjukan wayang.
<i>Penggerong</i>	Laki-laki yang menyanyi dalam pertunjukan wayang.
<i>Pocapan</i>	Sebuah narasi dari <i>dalang</i> yang menggambarkan suasana atau peristiwa baik akan ditampilkan, sedang ditampilkan ataupun sudah ditampilkan dalam pertunjukan wayang.
<i>Pocapan blankon</i>	Menceritakan peristiwa atau adegan berupa bahasa klise dan tidak terkait atau dengan alur cerita <i>lakon</i> .
<i>Pocapan bebas</i>	Menceritakan peristiwa atau adegan yang terkait atau tidak hubungan dengan alur cerita <i>lakon</i> .



<i>Pathet nem</i>	Bagian babak pertama dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Pathet manyura</i>	Bagian babak terakhir dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Pathet sanga</i>	Bagian babak kedua dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Prabu kresna</i>	Karakter tokoh wayang yang berasal dari Kerajaan Dwarawati.
<i>Prabu baladewa</i>	Karakter tokoh wayang yang berasal dari Kerajaan Mandura.
<i>Ricikan kendhang</i>	Instrumen dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk tabung dengan kedua sisi dilapisi kulit dan cara memainkannya dengan cara dipukul dengan telapak atau jari tangan.
<i>Ricikan saron penerus</i>	Instrumen dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk bilah dan cara memainkannya dipukul dengan <i>tabuh</i> .
<i>Rebab</i>	Instrumen dalam ansamble <i>gamelan</i> yang memiliki dua senar dan cara memainkannya dengan cara digesek.
<i>Ricikan</i>	Instrumen.

Ricikan Balungan

Ricikan-ricikan yang pada dasarnya memainkan atau yang permainannya sangat dekat atau sangat mendasarkan pada lagu *balungan gendhing*. *Ricikan* yang termasuk pada kelompok ini adalah *slenthem, demung, saron barung, saron penerus* dan *bonang panembung*.

Ricikan Garap

Ricikan yang menggarap *gendhing*. *Ricikan* yang termasuk pada kelompok ini diantaranya adalah *rebab, gender barung, gender penerus, bonang barung, bonang penerus, gambang, suling, siter*.

Ricikan Structural

Ricikan yang permainannya oleh bentuk *gendhing*. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah *ricikan-ricikan kethuk kempyang, kenong, kempul, gong, engkuk, kemong, kemanak, kecer*.

Renggep

Penggambaran suasana atau adegan semarak, menyenangkan, mempesona.

Resik

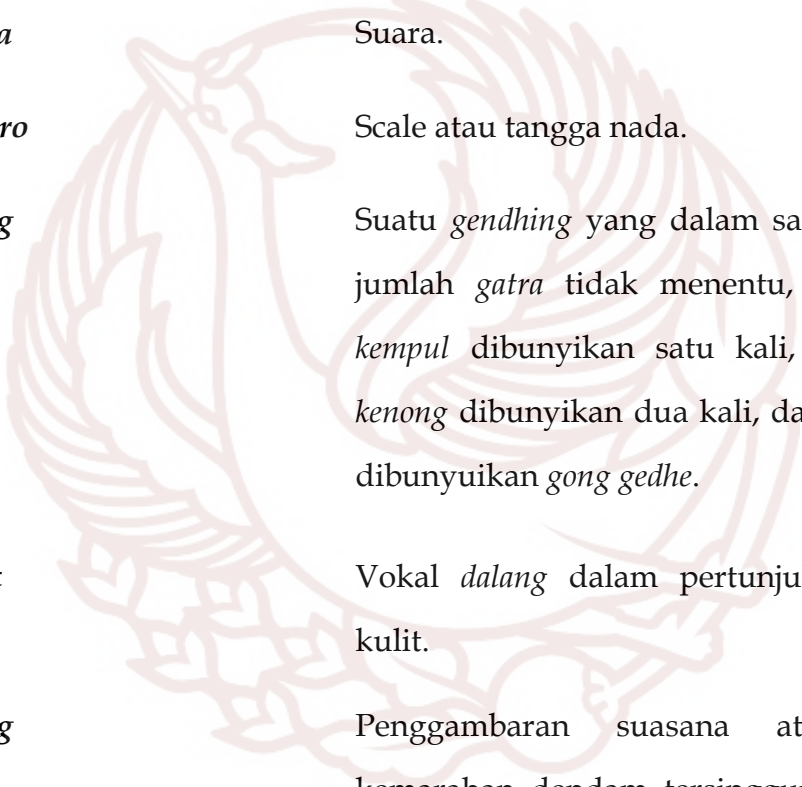
Bersih.

Suwuk

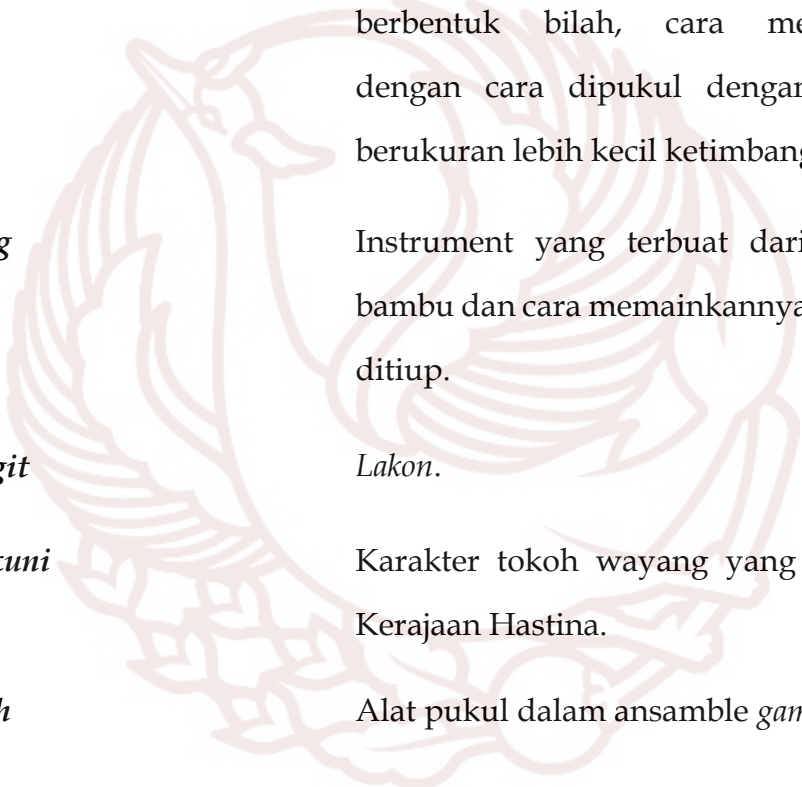
Berhentinya atau bagian terakhir dalam *gendhing*.

Sabet

Segala hal yang berkaitan dengan gerak wayang dalam pertunjukan wayang kulit.

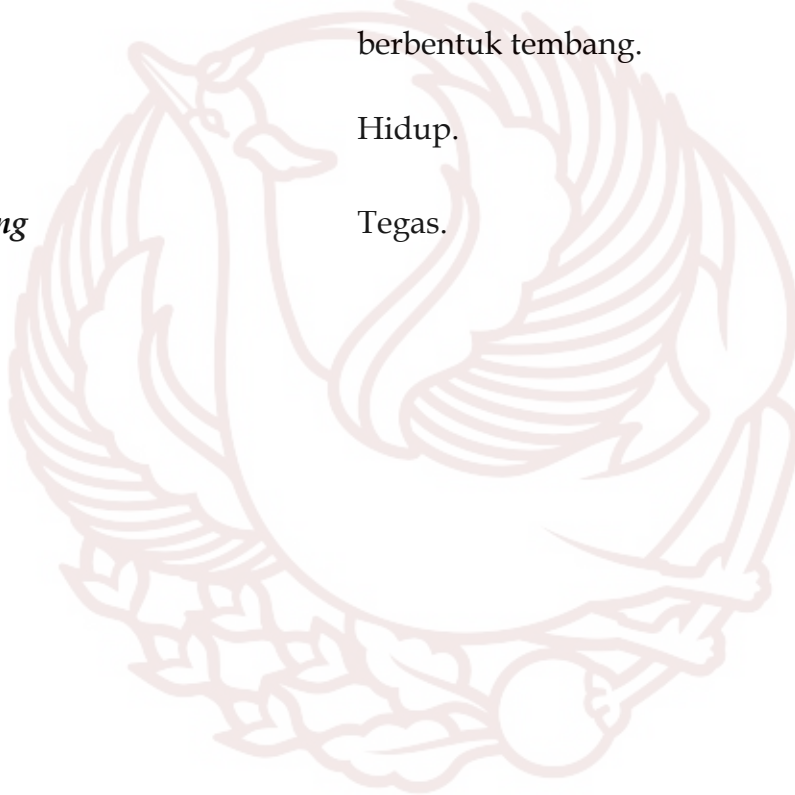


<i>Solah</i>	Gerak wayang kulit.
<i>Sabetan</i>	Segala macam gerak wayang yang diperlihatkan oleh <i>dalang</i> .
<i>Sasmita</i>	Segala macam tanda atau aba-aba yang diberikan kepada <i>dalang</i> untuk <i>pengrawit</i> .
<i>Swara</i>	Suara.
<i>Slendro</i>	Scale atau tangga nada.
<i>Srepeg</i>	Suatu <i>gendhing</i> yang dalam satu rangkaian jumlah <i>gatra</i> tidak menentu, setiap <i>gatra kempul</i> dibunyikan satu kali, setiap <i>gatra kenong</i> dibunyikan dua kali, dan akhir <i>gatra</i> dibunyikan <i>gong gedhe</i> .
<i>Suluk</i>	Vokal <i>dalang</i> dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Sereng</i>	Penggambaran suasana atau adegan kemarahan, dendam, tersinggung.
<i>Sinden</i>	Seorang yang bertugas melantunkan <i>gendhing-gendhing</i> jawa dalam pertunjukan wayang kulit.



<i>Slentem</i>	Instrument dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk <i>bilah</i> , cara memainkannya dengan cara dipukul dengan <i>tabuh</i> dan mempunyai <i>rancangan</i> atau tempat untuk meletakkannya.
<i>Saron</i>	Instrument dalam ansamble <i>gamelan</i> berbentuk <i>bilah</i> , cara memainkannya dengan cara dipukul dengan <i>tabuh</i> dan berukuran lebih kecil ketimbang <i>demung</i> .
<i>Suling</i>	Instrument yang terbuat dari selongsong bambu dan cara memainkannya dengan cara ditiup.
<i>Sanggit</i>	<i>Lakon</i> .
<i>Sengkuni</i>	Karakter tokoh wayang yang berasal dari Kerajaan Hastina.
<i>Tabuh</i>	Alat pukul dalam ansamble <i>gamelan</i> .
<i>Tanceban</i>	Tehnik dalang untuk menancapkan wayang pada <i>gedebog</i> .
<i>Trampil</i>	Kemampuan untuk memainkan wayang kulit yang harus dikuasai oleh <i>dalang</i> .
<i>Tembang</i>	Nyayian atau vokal dalam <i>gendhing karawitan</i> .

<i>Tembang bawaan</i>	Lagu vokal dalam <i>gendhing</i> .
<i>Tembang gendhing</i>	Lagu vokal dalam <i>gendhing</i> .
<i>Ulap-ulap</i>	Gerak yang memperagakan melihat dari jarak jauh.
<i>Ujaran</i>	Kalimat yang dibawakan oleh <i>dalang</i> berbentuk tembang.
<i>Urip</i>	Hidup.
<i>Wijang</i>	Tegas.



BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Angger Tandang Yuda Prabowo
Tempat Tanggal Lahir : Sukoharjo, 27 Desember 1997
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Budha
Alamat Rumah : Pulerejo RT 03 RW 05, Krajan, Weru,
Sukoharjo
Nomer Handphone :
Email : Anggerlukita033@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2003-2005	TK Krajan, Weru, SKH
2005-2010	SD Negeri 1 Krajan, Weru, SKH
2010-2013	SMP Negeri 2 Weru, SKH
2013-2015	SMK Negeri 8 Surakarta (SMKI Solo)
2015-2020	Institut Seni Indonesia Surakarta